기사특약 「더 슈퍼패미컴」
「새턴 매거진」

발매러쉬 SUPER MARIO 64
끝내주는 캐릭터 연출, 정말 재미있다!!

1996 8

이번호에 재미있는
기사가 정말 많다!!

★수원성 스테이지 등장 확정!
「더 킹 오브 화이터즈 96」 등장
★새턴용 「소닉」 긴급등장
★게이머의 여름나기 완벽가이드

● 집중공략
N64/슈퍼마리오 64
SS/페다
PS/드래곤볼 Z
SFC/트레저헌터 G

THE KING OF Fighters 96

5,500원

ISSN 1227-7177

항상 새롭고 재미있는, 삼성 홈 게임기의 세계

버쳐 파이터 II

'95아케이드 게임의 최고 히트작! 오늘 지상최고의 파이터를 꿈꾼다!

3차원 입체화면의 환상적 그래픽, 속도 2배에 박력 사운드!!
64비트급을 만나면, 다른건 시시하다 —

버쳐 파이터 II
(GS-9507J) ₩ 74,000

버쳐캅 (GS-9505J) ₩ 99,000
손으로 느껴지는 자동조준 시스템의 부드러움.
이런게 바로 슈팅게임의 진수!

팬저드라곤 (GS-9502J) ₩ 74,000
팬저드라곤의 숙명의 전투.
장대한 스케일과 환상적인 파노라마!

데이토나 USA (GS-9501J) ₩ 74,000
시속 300Km,
짜릿한 스릴이 온몸을 사로잡는다.

가격 인하

삼성새턴
(SPC-ST)
● 64비트급 초강력 스피드
● 1670만 컬러, 스테레오 리얼 사운드 멀티 CD게임기
● 권장소비자가격 : 418,000원

삼성새턴2
(SPC-ST2)
● 새가패리 챔피온쉽 포함
● 권장소비자가격 : 451,000원

■게임문의 서비스전화: 259-2750, 259-2751(오전10시-오후6시)
■국내영업본부 : C&C판매사업부 서울시 중구 남대문로 5가 84-11(세브란스빌딩 18층) HE영업팀 259-2971~7
■삼성게임기전문점 ●서울 : (주)하이콤 795-5765, (주)게임라인 713-7033, (주)아랑 715-5828, 포스트 715-3393, 멀티테크 703-9346 ●부산 : (주)광복 051)246-6565 ●대전 : 한국게임 042)636-8664 ●대구: 토탈게임 053)781-2788~9 ●제주: 게임토피아 064)22-4416
■구입처 : 삼성게임기전문점, 삼성게임프라자, C&C 대리점, 가전대리점, 전국유명백화점, 쇼핑센터

게임·게임기의 모든것

삼성게임프라자

최상의 제품을 가장 싸고 빠르게

삼성게임프라자 체인점 모집

체인점 본사와 전국 지역 소매점과 직접 연결되어 본사의 상품정보, 운영방법등을 신속하게 지원받는 국내 게임유통 최초의 선진화된 프렌차이즈 전문점입니다.

금월의 오픈점!

금월의 우수체인점

강원 춘천점
대표:이정순
(0361)51-4548
춘천시 후평2동

경기 산본점
대표:최의곤
(0343)94-6758
군포시 산본1동
구주공APT 1단지앞

경남 진주점
대표:박용준
(0591)745-7213
진주시 상봉동
진주여고 앞

안산 월피점
대표:오철우
(0345)84-6326
안산시 월피동
수암신협 앞

점포	전화
서울삼성동점	543-7010
서울방이점	203-6691
서울 약수점	234-1215
서울중화점	436-7718
서울구의점	456-2561
서울우면동점	579-6426 (코오롱상가 1층)
서울대림점	843-4622
서울자양점	447-9356
서울화곡점	601-5597
서울흑석점	813-7577
서울구로점	863-2055~6
용산1호점	714-4556
서울개포점	3461-2315
서울신림점	888-3960
서울삼선교점	745-3837
서울창동점	994-1467
서울송파점	420-6792
서울둔촌점	487-6393
용산나진점	3272-3838~9
서울행당동점	299-7158
서울사당점	594-6172
서울오목점	645-9313
서울상계점	932-5264
서울대치점	565-2252
서울가양발산점	690-7264
서울중계점	937-2272
수원북부점	(0331)251-7340
인천만수점	(032)469-6654 (대영프라자 1층)
경기중동점	(032)666-0621
경기용인점	(0335)35-1436
분당야탑점	(0342)708-4007 (정우상가1층 102호)
안양평촌점	(0343)59-0278~9
서울미아점	982-5753
서울명일점	3426-8604
서울 아현점	312-3764
서울시흥점	895-8075
서울상도점	824-6275~6
경기금촌점	(0348)941-3719
경기장현점	(0346)572-7508 (대왕아파트상가112호)
경기구리점	(0346)555-7939
일산점	(0344)913-6406 (태영프라자 3층 341호)
분당서현점	(0342)701-4949 (우성종합상가 C동 126호)
경기여주점	(0337)86-9759
소공동점(롯데)	
미아점(신세계)	
영등포점(신세계)	
잠실점(롯데)	
영등포점(롯데)	
안산월피점	(0345)84-6326
경기의정부점	(0351)43-0087
경기포천점	(0357)541-2063 32-8827
수원종로점	(0331)251-1617
분당푸른마을점	(0342)711-3595~6
경기안성점	(0334)74-5364

삼성전자

문의처:

(주)하이콤 삼성게임프라자 사업부 (02)795-5765

7월 행사 속보

(백화점 매장 제외)

PC게임 대할인 판매(20~70%)

수퍼알라딘 사용자만 보세요.
메가CD(CD알라딘보이)초특가60,000원 판매
(100세트 한정)

게임기능
음악 CD
CDG 기능

삼성 알라딘보이(8비트 게임기)를 갖고 계신 분은
전국 가까운 삼성게임프라자에 가시면
총+총팩(사파리헌트 or 람보)을
2.000원에 구입할수 있습니다.

CD-ROM
for
Windows® 95

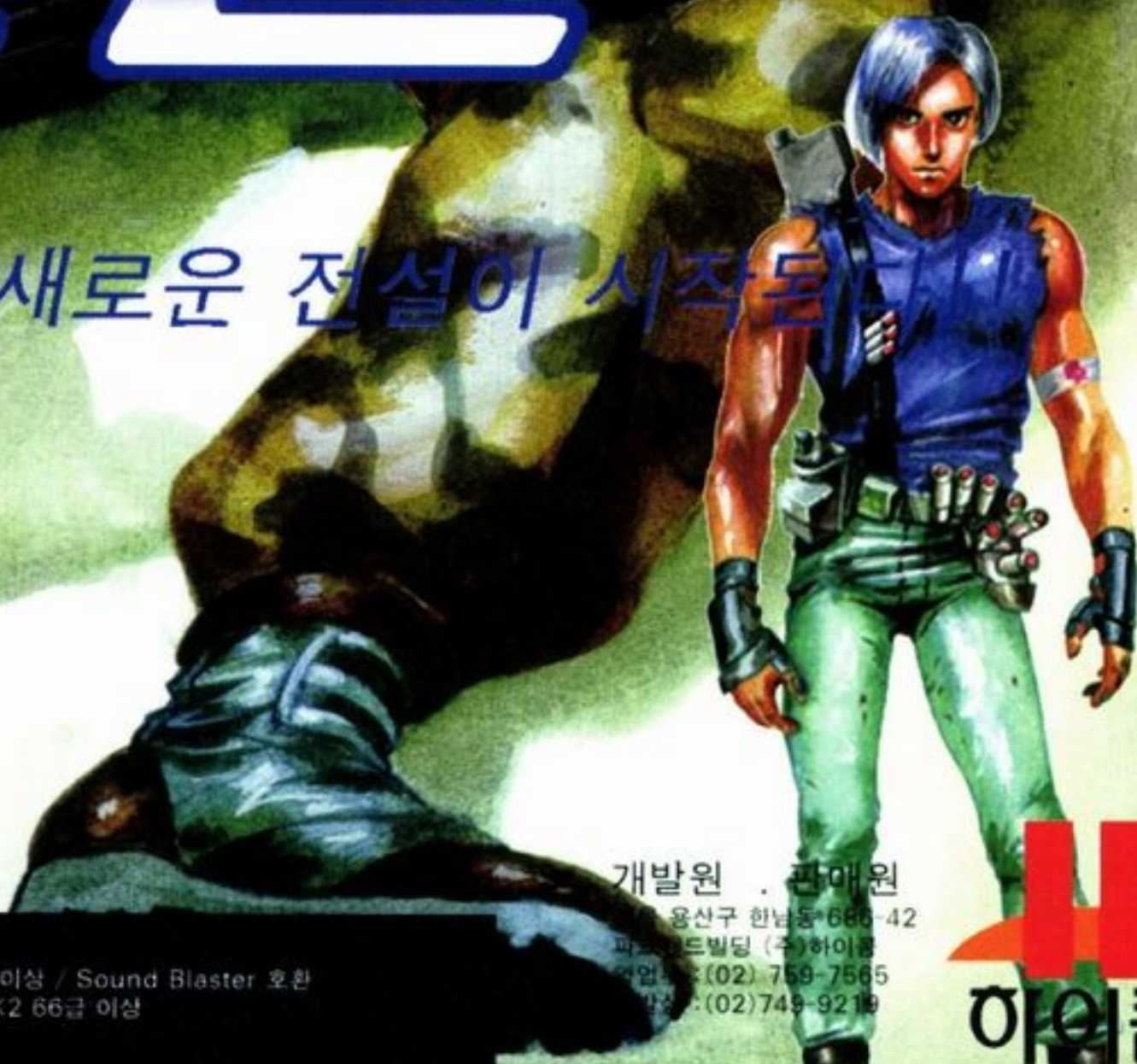
연금술사들의 꿈인 호문크루스.
그녀의 운명은 당신에의해서 결정된다.

전 일본 게임인기순위 수주간 1위랭크!!

(주)하이콤
서울시 용산구 한남동 686-42 파크랜드B/D
TEL:795-5765

용도/순수 오락용, 장르/환타지 육성 시뮬레이션 게임

●사용기종:(R)IBM 486D×33Mhz 이상 호환기종, CD-ROM DRIVE 필수 ●사용환경:WINDOWS 3.1이상(윈도우95지원) ●입력도구:마우스 필수
●권장사항:(R)IBM Pentium, 16MB RAM, 필요 메모리:8MB, 그래픽카드 VGA(256Color), 사운드카드:윈도우 호환용 사운드카드

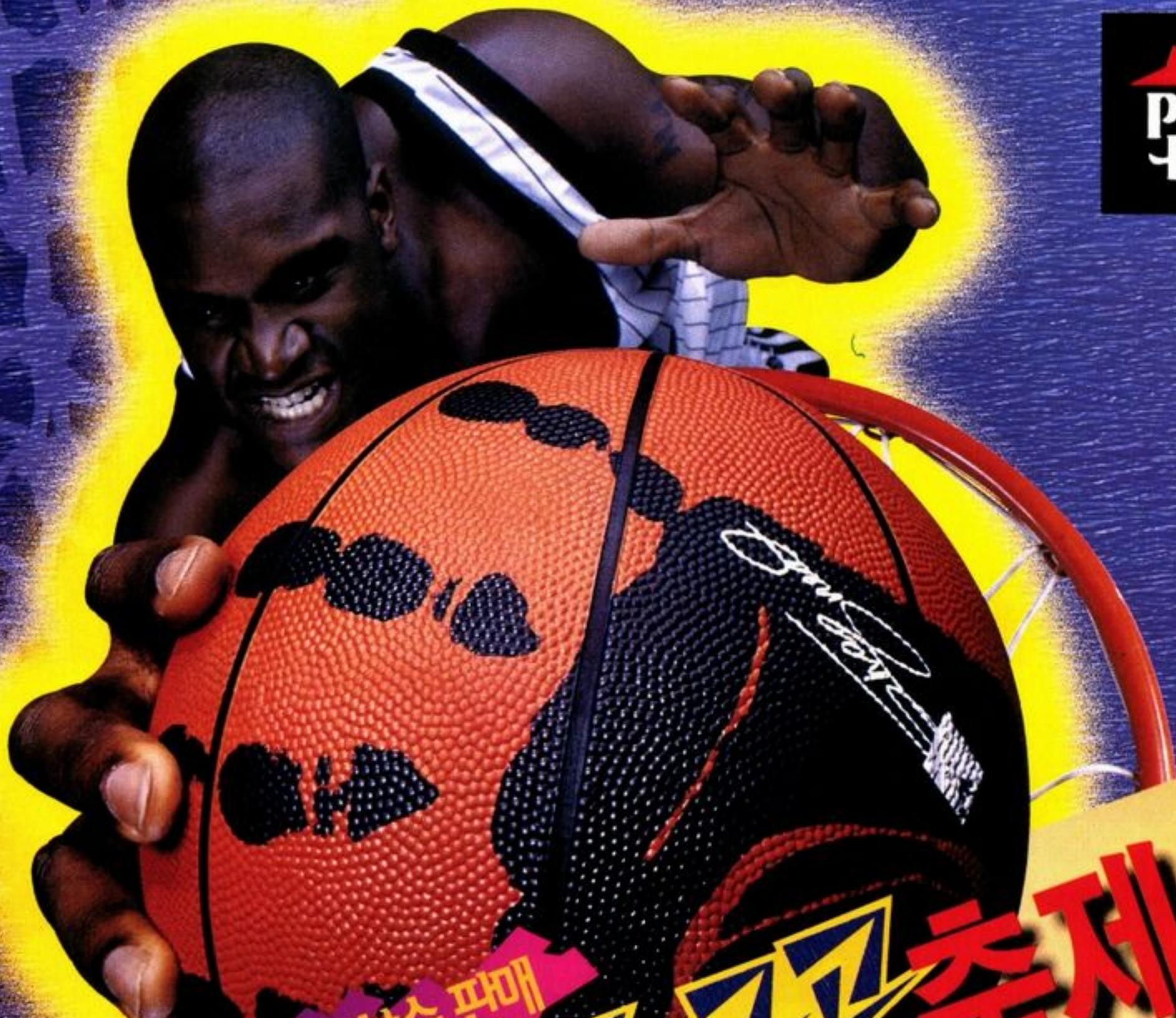
SKC
SOFTLAND

얼큰이란 -얼굴이 큰 아이를 지칭함

얼큰이 남매가 있었다.
어느날 여동생과 불장난을 하던
오빠는 그날밤 이불에 지도를 그리게 된다.
다음날 아침에 온가족에게 놀림을 당하고 ,
창피함에 어쩔줄 몰라하던 오빠는
같이 불장난을 한 동생이
이불에 지도를 그리지 않은것에 화가 났다.
그날밤 크레파스로 그림을 그리다 잠든
오빠는 평소에 아끼던 용인형과 함께
자기에게만 이불에 지도를 그리게한
불의 정녕에게 따지러 멀고 험한
길을 떠나는데 ...

for
Windows® 95

개발원 · 판매원
서울시 용산구 한남동 686-42
파크랜드빌딩 (주)하이콤
영업부 :TEL(02)795-5765
개발실 :TEL(02)749-9219

푸푸
쉬쉬

PUSHE PUSHE

Pizza Hut
96년 7월 16일부터 선착순 판매
피자헛 샤키농구공 축제
치즈 크러스트 피자를 드시면 샤키 농구공이 5,000원!
다른 피자를 드시거나, 농구공만 사실 경우는 10,000원에 판매합니다.
이 행사는 백화점내 매장은 제외됩니다.
스펄딩 농구공이에요!
와! 샤키오닐 손바닥 정말크네!
샤키오닐 싸인도 있어요
크러스트 속에 치즈가 들어있어요
Ⓡ Designate Registered Trademark of Pizza Hut Inc. © 1996. Pizza Hut Korea Co., Ltd.
고객상담실 (수신자 부담) 080-900-5999

타임걸
TIME GIRL

어드벤쳐와 액션이
결합한 인터랙티브
무비의 완벽한
우리말 음성 더빙

미소녀 게임의 원조

게임의 특징

- 3단계의 난이도가 있어 개인의 능력에 맞추어 게임을 진행할 수 있다.
- 자연스러운 애니메이션과 뛰어난 음향효과로 실감 나는 영상을 즐길 수 있다.
- 조작이 단순하고, 게다가 마우스 만으로 조작이 가능하므로 초보자도 쉽게 접할 수 있다.
- 모두16개의 시대를 오가며 여러 상대와 대결을 하게되는데, 다양한 상황설정과 상대의 출현으로 질리지않고 게임을 할 수 있다.
- 게임이 긴박하게 진행되므로 긴장감을 늦출 수 없는 스릴을 느낄 수 있다.

시스템 요구사항
(WINDOWS3.1,WIN95호환)

- IBM 486DX 이상
- 8M의 램
- 256색 가능한 비디오 카드
- 2배속 이상의 CD-ROM드라이브
- 사운드 카드
- 마우스

판매원
소프트라이™
문의처:3442-5051,515-1053

©TAITO co. 심의번호 GL9605-CR 321 중학생이상관람가

제조원

SAMSUNG

삼성영상사업단

멀티미디어의 삼성전자

나이츠는 언제나 당신의 꿈속에 있습니다.

넓은 하늘을 자유롭게 날아다니는 쾌감!
이 감동은 나이츠를 해보지 않으면 체험할수 없습니다.
두팔을 벌려 넓은 하늘을 자유롭게 날아보고싶다는
이런 희망을 Night가 실현해드립니다.
놀랄정도로 부드럽게, 자신의 눈을 의심할 정도로 스피디하게...
마치 바람을 타고있는 것처럼.
나이츠는 넓은 하늘을 종횡무진 날아 다닙니다.
플레이어 자신이 날아다니고 있다고 착각할 정도로.
그럼, 불가사의한 꿈의 세계를 자유롭게 날아다니는 쾌감을 마음껏 체험해 보세요.

삼성새턴 가격인하

삼성새턴(SPC-ST) ~~418,000원~~ → 359,000원
삼성새턴II(SPC-STII) ~~451,000원~~ → 389,000원

가격: 74,000원 (VAT포함) Saturn용 S/W 모델명: GS-9608J 장르: 3차원 액션

· 멀티 컨트롤러는 아날로그키와 디지탈 '+'키를 자유롭게 변환가능합니다.
멀티 컨트롤러 별도 판매. 가격 미정
· 나이츠는 종래의 새턴 조종기로도 사용 가능합니다.

개발원 SONIC TEAM PRESENTS

판매원 Smart & Soft

삼성전자

©SEGA

■ 국내영업본부 C&C판매사업부: 서울시 중구 남대문로 5가 84-11(세브란스빌딩 18층) HE영업팀 259-2971-7
■ 삼성게임기 전문점
· 서울: (주)월드베스트 715-3393
(주)하이콤 795-5765 (주)게임라인 701-5484 (주)아랑 715-5828 (주)멀티테크 703-4658 (주)비엔티 719-1445
· 부산: (주)광복 051)246-6565 · 대전: 한국게임 042)636-8664 · 대구: 토탈게임 053)781-2788 · 제주: 게임토피아 064)22-4416

멀티미디어의 삼성전자

영웅들의 전설은 계속되고 있다

전편에서 활약한 영웅들의 후손들이 각지에서 다시 만나,
아버지 세리우스가 개척한 우정의 길을 따라 여행하게 된다.
그들은 험난한 모험 속에서 더욱 용기와 힘을 키워나가게 되고,
서로의 우정은 한층 더 강해지는데...

- 100마리가 넘는 개량된 몬스터가 등장하여 화면 상에 움직인다.
- 전편 여행 중 등장한 친숙한 캐릭터들이 나타나 재미를 더한다.
- 한번 만난 적의 특징을 기억, 다음 전투시 효율적으로 대치할 수 있도록 더욱 향상된 AI 기능 탑재
- 새로운 레벨 방식 주문시스템, 전투 후 자동회복 기능 추가, 새로운 주문으로 적 전체를 한번에 공격할 수 있다.

장르: Fantasy-RPG
CPU: 386/33 이상
메모리: 4MB
사운드카드: 사운드블래스터 호환
용량: CD-ROM 1장

유니텔, 하이텔, 천리안, 나우누리에서 "GO SEC"에 접속하시면 삼성전자의 게임정보를 얻으실 수 있습니다.
접속방법 : 유니텔 GO SEC - S/W/게임/유아용컴퓨터 - S/W / 주변기기
하이텔 GO SEC - S/W/게임기/PICO(11) - 소프트웨어/악세사리(2)
천리안 GO SEC - 게임기/소프트웨어(66) - 소프트웨어/악세사리(2)
나우누리 GO SEC - 게임나라(66) - 소프트웨어(2)

개발원: Falcom MANTRA
판매원: Smart & Soft SAMSUNG 삼성전자

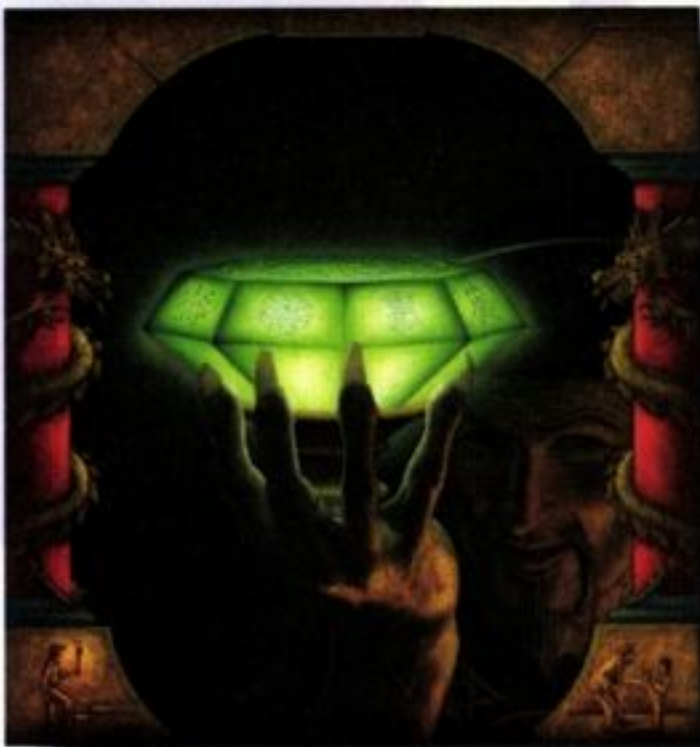
©NIHON FALCOM Inc. All right reserved. ©1996 MANTRA Inc. All right reserved.

'96 삼성 게임 컬렉션

마이러브 (어드벤쳐)

드레곤볼을 이긴 최고의 우리만화.
카오스 마왕을 물리치기 위해 벌이는
싸울아비 삼총사의 신나고 재미있는 모험!
CD버전, 33,000원(VAT포함)

은하영웅전설4 EX (전략시뮬레이션)

제국군의 젊은 천재 라인하르트, 그리고 불패의
마술사 양 . 웬리 이 두 정의가 격돌하여 은하는
야망이라는 이름의 불길을 태워간다.
FD버전, 44,000원(VAT포함) / CD버전, 42,000원(VAT포함)

마스터루의 수수께끼 (어드벤쳐)

풀기힘든 수수께끼와 음모로 가득찬 세계를 탐험하라!
아가사크리스티의 탐정극처럼 미묘하게 꼬여 있는
수수께끼를 푸는 어드벤쳐 게임.
CD버전, 44,000원(VAT포함)

포켓볼 챔피온 (스포츠 시뮬레이션)

당신은 샷을 정렬하고 볼을 친다. 점점 실력이 향상되고
있음을 느끼고 있다. 이제 최고의 실력자들과
당당히 겨루게 되는 것이다. 그들에게 당신은 한 치도
양보해서는 안된다. 당신의 샷이 좋을수록 당신이
얻는 몫도 커지기 때문이다.
CD버전, 44,000원(VAT포함)

유니텔, 하이텔, 천리안, 나우누리에서 "GO SEC"에 접속하시면 삼성전자의 게임정보를 얻으실 수 있습니다.

접속방법 : 유니텔 GO SEC - S/W/게임/유아용컴퓨터 - S/W / 주변기기
하이텔 GO SEC - S/W/게임기/PICO(11) - 소프트웨어/악세사리(2)
천리안 GO SEC - 게임기/소프트웨어(66) - 소프트웨어/악세사리(2)
나우누리 GO SEC - 게임나라(66) - 소프트웨어/악세사리(2)

디토의 보물을 찾아서 (어드벤춰)

3차원 가상미스테리 게임.
헬기를 통해 이름모를 성에 도착한 당신은
그 성의 문을 열면서 다양한 퍼즐과 미스테리에 빠지게 된다.
CD버전, 44,000원(VAT포함)

영웅전설 I (RPG)

세리우스 왕자가 동료들과 함께
아버지 죽음의 비밀을 파헤치고,
세계를 위험으로부터 구해내는 모험담이
흥미진진하게 펼쳐진다.
FD버전, 44,000원(VAT포함)

라이온 (시뮬레이션)

사자의 습성을 배우고 즐길 수 있으며,
사실적이고 정교한 그래픽이 게임의 재미를 더해준다.
전략, 기술, 본능, 그리고 끈기를 요하는
매우 흥미로운 게임이다.
CD버전, 가격미정

불기둥 크레센츠 (액션아케이드)

2095년, SWC 우주군 제 3함대에 한대의
아스트로 카운터가 배치된다. 이 기체의 테스트
파일럿은 뉴로크라프트 본사에서 파견된 21세의
여성 서린. 테스트 에어리어에서 의문의 사고가...
CD버전, 44,000원(VAT포함)

●전문판매점 EDR 통신판매 : 02-705-0823
써에코 : 02-715-3131
(주) HY정보기술 : 773-7141
수신자부담 클로버서비스 운영중!
삼성전자 고객상담실 080-022-3000

"GAME MANIA 최고의 선택"

LOGITECH GAME FAMILY

FLYING SIMULATION
CAR RACING
SHOOTING
ACTION

LOGITECH GAME FAMILY

◆ **WINGMAN EXTREME**
비행 전투시 흔들림 방지 시스템.
4 Button, 4방향 View Switch.
소비자가 : ₩69,000 (VAT포함)
※ 보너스로 게임 SLIP STREAM 지원

◆ **WINGMAN JOYSTICK**
정확한 CENTER 유지기능.
2 Button 지원.
소비자가 : ₩43,000 (VAT포함)

◆ **WINGMAN LIGHT**
White Color의 산뜻한 Design.
저가형 2Button Joystick
소비자가 : ₩ 29,000원 (VAT 포함)

◆ **THUNDER PAD**
8방위 방향 설정 작동 가능.
6 Button 지원. PC용 Game Pad.
소비자가 : ₩25,000 (VAT포함)

■ 한국총판 : (주)바이맨 TEL : 555-3216,552-5969,569-7108,
561-4512 FAX: 554-0929 ,561-4513

■ 대리점 : 구미컴퓨터(전자랜드/선인상가) 702-5733,702-1415/
DTP(선인상가) 701-7055 / 서울대PC사업부(서울대 구내매장) 886-1182/
지강컴퓨터(선인상가) 702-6451~2/ 진우시스템(나진상가) 714-9461/
컴퓨터기사단(터미널상가) 571-6463 / 테트노바(전자랜드) 701-5923/
하비드교역(전자랜드)712-4580 / 고려정보시스템(강릉) 0391-647-2060/
데이터뱅크(포항) 0562-75-9177 / 도깨비시스템 (청주) 0431-273-1391 /
엘림컴퓨터(대구) 053-426-0187 / 온누리컴퓨터(마산) 0551-22-2108 /
위드컴(대전) 042-526-6682 / 으뜸컴퓨터(진주) 0591-758-9356 /
한누리컴퓨터(전주) 0652-85-0250

■ 협력점 : 선경유통 3451-6523 / 세진컴퓨터랜드전국매장(서울본사) 420-0188/
선경유통(대구) 053-424-9300 /소프트타운(C-MART) 581-7800

■ 로지텍 본사 : Logitech Far East Ltd.
6F-4,123,Sec. IV, Pa-Teh Rd, Taipei, Taiwan
Tel : 886-2-7466601 Fax : 886-2-7621943

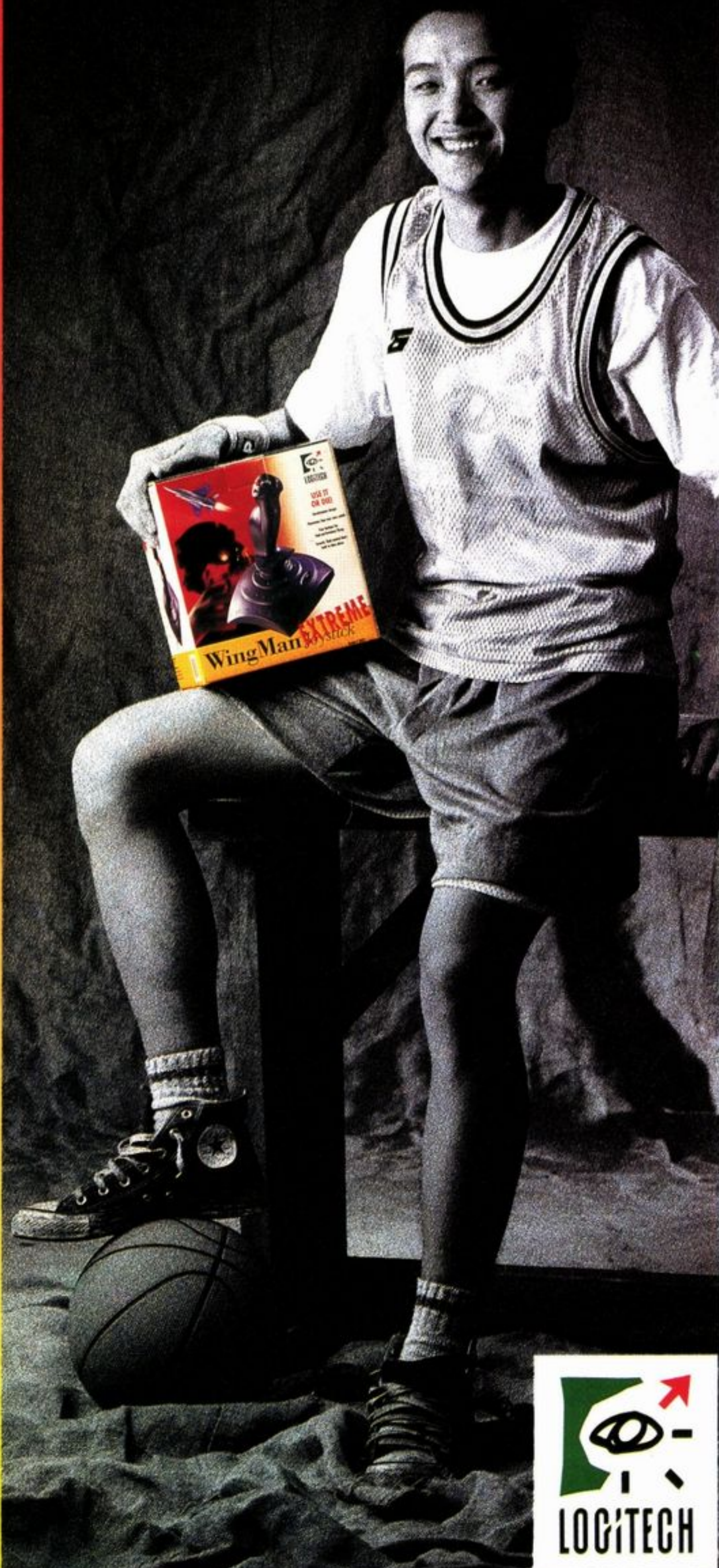
LOGITECH

동의 시작

랑, 감동으로 보답하겠습니다.

도약 2005

LEAP

2015년 브레인 시티 - 용병들의 전투가 시작된다.

초저가 3만원대 출시

모델명: GDT-GA411

권장소비자가: ₩39,000

BATTLE Blues

배·틀·블·루·스

▶ GDO-203

권장소비자가: ₩ 299,000

2011년, 국가 이기주의를 막아 세계의 평화를
유지하려 노력하던 ANA(전국가연합)가
붕괴하고, 세계는 걷잡을 수 없는
소용돌이 속으로 빠져들게 된다.
각 국가는 자치방어, 혹은 세계 정벌의
목적 아래, 각자의 무력을 키우기 시작했고,
이에 대항하기 위해 도시국가의 책임자들은
용병을 고용하기 시작한다.
강력한 무력침공에 대항하여 도시국가를
지키는 용병들의 이야기,
그 처절한 투쟁이 〈배틀 블루스〉에서 펼쳐진다.
장르 : 전략 시뮬레이션 (제작사 : 신즈데코)
-7월 출시예정

GoldStar 3DO

얼라이버 II

■ LG전자대리점 및 유명백화점에서 구입할 수 있습니다.

LG전자

■이 게임은 LG전자와 신즈데코가 국내 최초로 공동 개발한 3DO타이틀 입니다.

감동의 시작
고객의 사랑, 감동으로 보답하겠습니다.
도약 2005
LEAP
초저가
3만원대 출시
모델명:GDT-GA391
권장소비자가:₩39,000
극초호권
신비의 권법, 그 비법을 지켜라!
슈퍼 스트리트화이터2를 능가하는 대전액션게
한 시대를 거머쥘 수 있을 만큼 막강한
위력을 가진 신비의 권법, 극초호권-
무림의 고수들에 의해 집대성된 극초호권
비법권 7권이 그들의 암투에 의해 뿔뿔이
흩어지고 만다. 한편, 세월이 흘러
그 위력을 실감한 영국의 파우웰 소령은
막강한 권력을 휘두르기 위해 극초호권
비법권 입수에 혈안이 되어있다.
이를 막기위해 대결하는 사람은 한국인 호아
권법을 탐낸 세력들에게 극초호권의 대가였던
아버지를 잃은 호아와 파우웰 소령의
불꽃튀는 대결이 벌어진다.
장르: 대전액션 (제작사: 빅컴)
-7월 출시예정
GoldStar 3DO
얼라이브 II
■ LG전자대리점 및 유명백화점에서 구입할 수 있습니다.
▶ GDO-203
권장소비자가: ₩ 299,000
LG전자
■이 게임은 LG전자와 빅컴이 국내 최초로 공동 개발한 3DO 타이틀 입니다.

감동의 시작
의 사랑, 감동으로 보답하겠습니다.
도약 2005
LEAP
아마게돈
기다려라, 이드- 오혜성이 간다!
ARMAGEDDON
영화의 주제가 4곡과 600여 장면 삽입
초저가
3만원대 출시
모델명:GDT-GA401
권장소비자가:₩39,000
▶GDO-203
권장소비자가: ₩299,000
지구 공습을 능가하는 3차원 슈팅게임
평화의 별, 안드로메다가 외계인 '이드'의
침략을 받는다.
그 침략을 막기 위해 안드로메다인들은
최첨예 전투기 '델타혼' 호를 개발한다.
하지만 그것을 조종할 사람은 오직
지구인인 오혜성-
지구로부터 그를 데려와 '이드'를 물리치는
실감나는 액션이 우주를 배경으로 펼쳐진다.
장르 : 슈팅 (제작사: LG 소프트웨어)
-7월 출시예정
GoldStar 3DO
얼라이브 II
■LG전자대리점 및 유명백화점에서 구입할 수 있습니다.
LG전자
■이 게임은 LG전자와 LG소프트웨어가 국내 최초로 공동 개발한 3DO 타이틀 입니다.

암흑가의 헤루스가 **부활**했다.

본격 **3D 디지타이징**게임, **피**와 **기티2!**

피의 스페셜공격과 기티의 아이언 프록으로 공격하라!

피와 기티에게 패하고 사라졌던 헤루스가 돌아왔다!
헤루스의 야망에 혼란에 빠진 시가지, 한편 머쉰센터에
나타난 바람둥이 버디와 그의 로봇 -
암흑가의 보스, 헤루스와의 피할 수 없는 한판!
승부는 신캐릭터 전용머신 로켓버드에 달렸다!

- ■모든 그래픽의 3D 디지타이징 처리
- ■고품격 인더스트리얼 사운드
- ■200% 대형화된 캐릭터
- ■30프레임 이상의 리얼한 애니메이션
- ■게임시스템의 대폭 파워업

구동환경

장르: 액션 아케이드
시스템: IBM 386 DX 호환기종
시스템용량: RAM 4MB이상
사운드: Soundblaster 100%호환 음악카드
입력도구: Keyboard및 조이스틱 지원
운영체제:MS DOS 4.0이상(Windows 3.1, Windows 95상에서 실행 가능)

인천광역시 남구 주안5동 15-51 금창빌딩 5층 501호 • 전화:032)862-9623/4 팩스:032)862-9622 • 나우누리 ID:familyP • 하이텔 ID:familyP • 천리안 ID:familyP

http://www.yano @aminet.c

현대전자
멀티미디어의 뉴 프론티어
HYUNDAI

■현대전자 S/W연구소 : 서울시 강남구 신사동 598-6 현대전자 S/W연구소 3층 Contents 사업팀 • 전화:3449-0365 / 팩스:3449-0599 • 나우누리 ID:BOTARI • 하이텔 ID:BOTARI • 천리안 ID:botari11

멀티미디어의 뉴 프론티어
반란
살인병기 메카노이드의 반란이 시작됐다!
서기 2248년, 캐트너(Caetnor)행성은
로봇 메카노이드의 지배를 받고 있다.
작업용로봇의 프로그래밍 오류로 인간을
적으로 판단하고 공격하는 살인로봇들에게
속수무책, 지하기지로 숨어든 사람들은
메카노이드로부터 몰래 빼앗은 전투병기
개발기술로 마침내 인조인간을 만들어낸다.
사이보그솔저 메이헴과 메카노이드의
치열한 싸움이 펼쳐질 3차원 전투공간-
토탈메이헴 작전명령 제1호—
적의 비밀무기를 발견하라!
■WinDirect를 이용한 실시간 화면이동 및 출력
■32비트 그래픽의 Super VGA 고해상도 디스플레이
■3차원 그래픽스 Ray-casting의 실감나는 화면
■Windows3.1 및 Windows95 동시지원
■최고 8명까지 Network게임 가능
구동환경
●CPU:486(66MHz)혹은, Pentium권장
●OS:Windows3.1/3.11 혹은 Windows95
●Network:Modem/Serial/Network지원 (Windows95필수)
●RAM:8M ●Graphics:SVGA ●마우스:필수
●사운드:사운드 블래스터 혹은 그 호환 기종
TOTAL MAYHEM
토탈메이헴
CINEMATIX
HEAD TO HEAD
현대전자
멀티미디어의 뉴 프론티어
YUNDAI
전자 S/W연구소 : 서울시 강남구 신사동 598-6 현대전자 S/W연구소 3층 Contents사업팀 • 전화:3449-0364 / 팩스:3449-0599 • 나우누리 ID:BOTARI • 하이텔 ID:BOTARI • 천리안 ID:botari11

현대 게임마트 전국체인점 모집

현대슈퍼컴보이

삼성새턴

소니플레이스테이션

현대미니컴보이

삼성슈퍼알라딘보이

네오지오(팩용)

게임전문점과 게임랜드의 절묘한 만남!

전국을 강타한 현대게임마트 체인점

한국미디어의 독특한 노하우로
사업주 여러분의 만족을 약속합니다.

즉석대여 이용시설을 통한 게임전문점
신세대 취향의 새로운 유망사업
영상, 음향시스템으로 실내분위기가 밝고 건전하다.
초기자본 투자가 적고 재투자 비용이 저렴하다.
PC시대에 접근하기 가장 좋은 시스템.
운영방법이 쉽고 편하여 누구나 운영이 가능.

폐업정리

아무리 하찮은 물품일지라도 인수함.
부분 폐업 가능/점포 매매 알선
소매점 재고와 본사 신종과 타협교환

통신판매

전국 통신(우편) 판매 실시!
중고 게임기 보상 교환 실시!
차세대 게임기 저가 판매 실시!

현대전자와 현대게임기 총판이 함께 지원하는 「현대게임마트」 체인점

21세기를 열어가는 기술과 신용의 한국미디어

현대 게임 마트
스피드 CD 게임랜드
HYUNDAI
현대 게임기/대구·경북 총판

문의전화
(053)782-8053~4

기쁨2배
와우,
어스웜짐 1과 2를
한번에...
EARTHWORM JIM 1&2
어스웜짐 1&2
정의와 우정의 대명사, 용감한 우주의 용사
지렁이 어스웜짐과 함께
환상과 모험의 세계로 떠나세요!!
장 르
시스템 요구사항
486DX 이상(펜티엄급 권장),
8MB RAM(16MB 권장)
SVGA 비디오카드(640×480×256 색상)
2배속 CD-ROM 드라이브(4배속 이상 권장)
기본 메모리 550KB 이상, 키보드
권장소비자가격
45,000원(CD 2장)
DOS5.0이상, Windows 95호환
PIE PLAYMATES INTERACTIVE ENTERTAINMENT
HIC INFOCOMM
한겨레정보통신

PC CD-ROM 제1탄

날아라 호킹

인기리에 방송중인
SBS 생방송 날아라! 호킹
이제 CD-ROM으로 만나세요!!

아라비안나이트

미래도시

해저특공대

수퍼비행작전

격투기

장 르 액션, 슈팅, 대전 혼합 장르

시스템 요구사항
486DX-66 이상(펜티엄급 권장), 8MB RAM(16MB 권장), 2배속 CD-ROM 드라이브(4배속 이상 권장), 사운드 블라스터 호환 사운드카드, SVGA 그래픽카드, 마우스, WINDOWS3.1,WINDOWS95 오토플레이.

권장소비자가격 30,000원

夜야
話화
주먹보다 강한것은 여인의 눈물이었다……
김두한
조원
그래픽 제작환경
INDIGO HIGH IMPACT2
INDY STUDIO
POWER ANIMATOR
3D PAINTER

TEL:487-3022, 475-4701(교환:718)

각종 게임기 및 소프트를 고가에 매입합니다.

(아래 가격은 상황에 따라 변경될 수 있습니다.)

각종 게임기 매입

새턴, 네오지오 CD,
플레이스테이션, 네오지오 , 슈퍼컴보이,
메가 CD, 슈퍼알라딘보이 Ⅱ, 미니컴보이, 패밀리

통신판매 신규오픈 상담 대환영
중고게임기 교환 및 판매상담

계좌번호(예금주:이민철)

농협:035-02-236904 신한:345-12-159445 동남:107-12-0052-629 제일:201-20-134664

두산 100주년기념

두산 동아 멀티미디어

CD-ROM GAME

두산동아

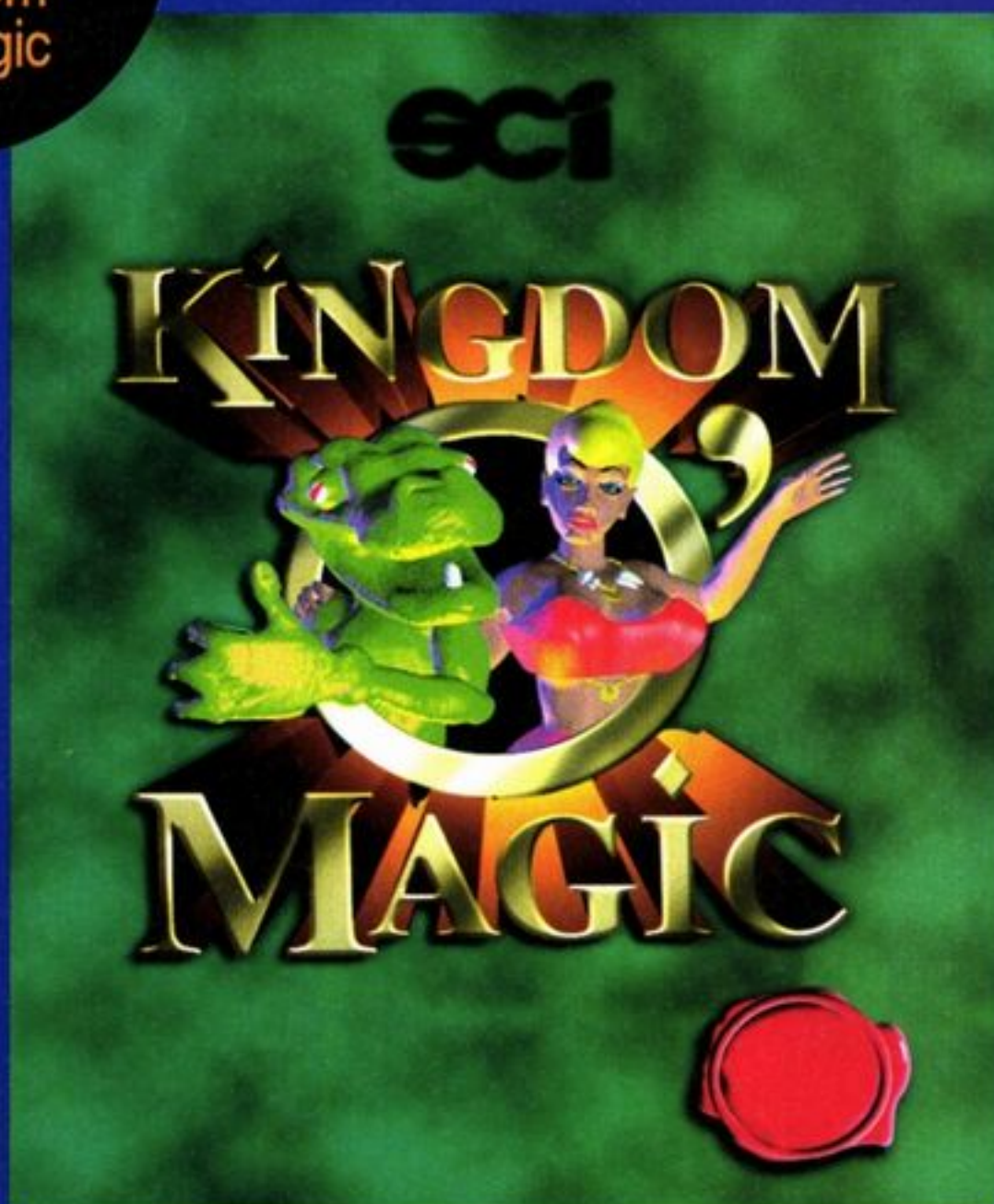
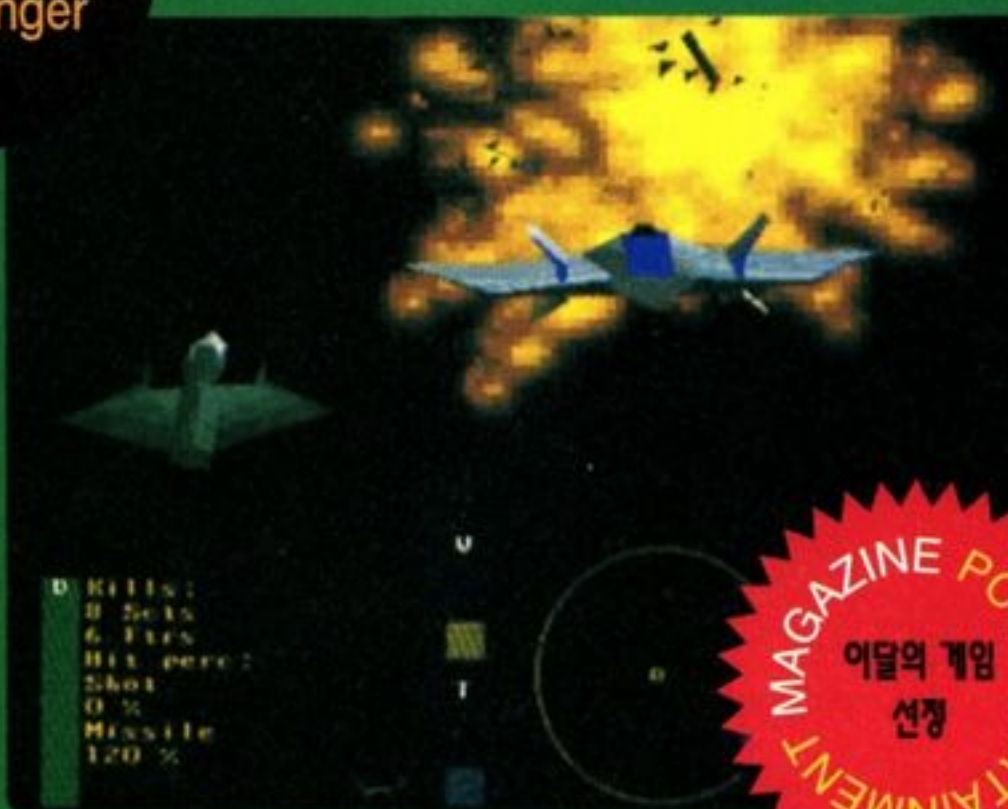
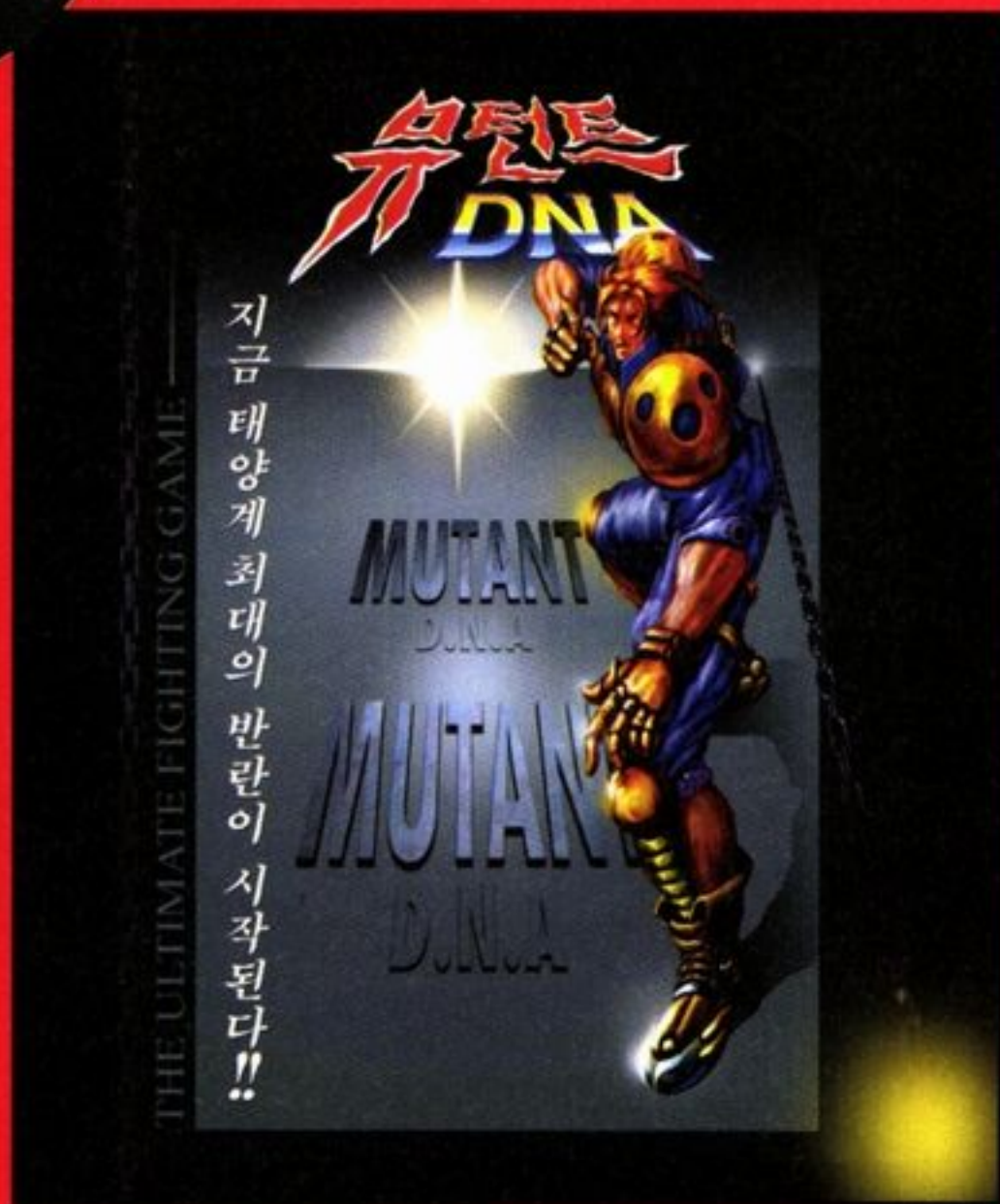
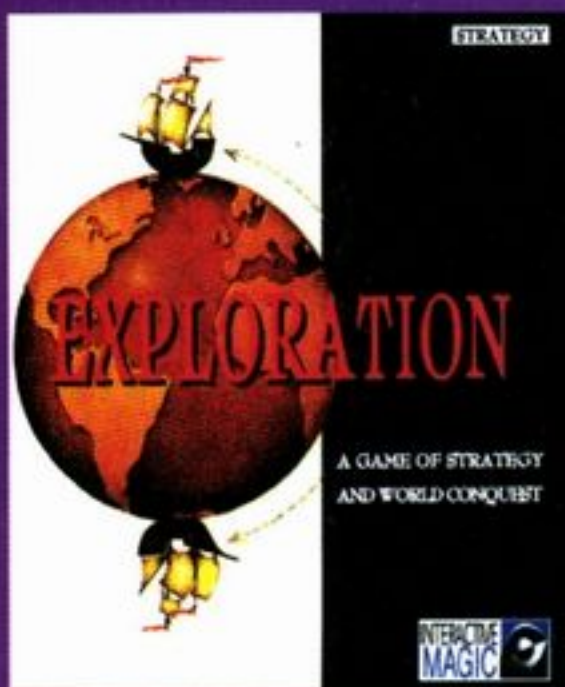
젠더워

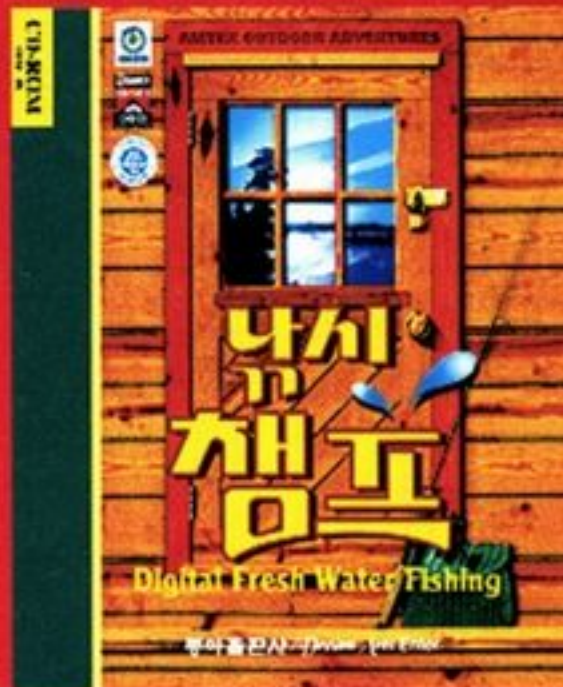
Gender War

性의 전쟁

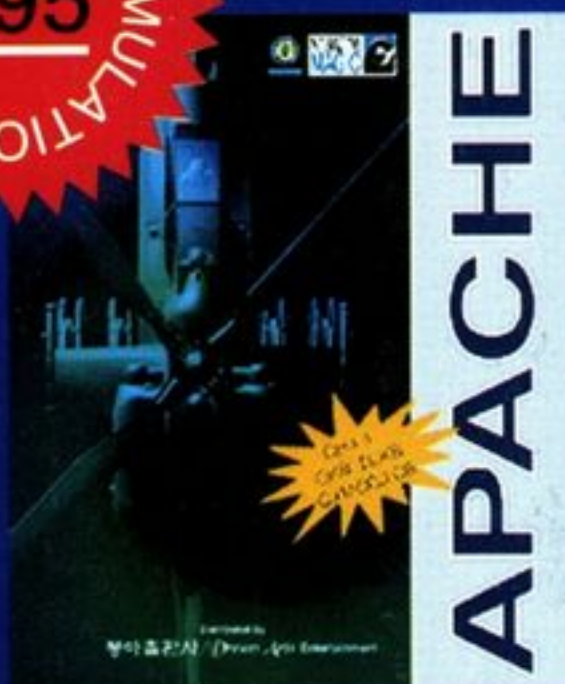
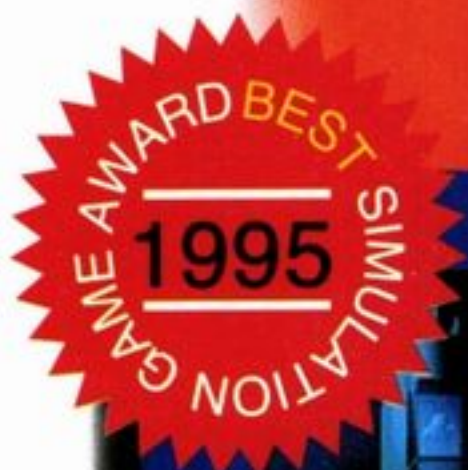
통제 불가능-
기상천외한
性의 대결이 펼쳐진다.
**'롬머맨, 사이버 워'의
SCI 초대작**

- 남성 대 여성, 여성 대 남성의 진행방식
- 인물선택에 따라 진행되는 2가지 방식의 게임

두 산 동 아 C D - R O M 게 임 여 행
킹덤 오 매직
Kingdom O' Magic
SCi
KINGDOM O' MAGIC
마법의 왕국
수려한 자태의
금발 남녀들과
함께 - 떠나자
즐거운 과거로의 여행!
· 인물선택에 따라 진행되는 2가지 방식의 게임
· 1~4명 동시 플레이 가능(네트워크/모뎀지원)
· 광범위한 플레이 지역 구성

팝업 컴퓨터
Pop Up
Computer
지루한 건
참을 수 없다!
알파벳따라
즐거움이 다양-
· 알파벳에 따라 펼쳐지는 다양한 게임, IQ테스트, 퀴즈, 음악 등
· 그림을 보면서, 소리를 들으면서 소설을 읽는 기능
· 화면출력후 그대로 접으면 완성되는 생생한 입체화면
스타 레인져
Star Ranger
우주의 평화가
위기에 처했다.
스타 레인져
출동하라!
MAGAZINE PC ENTERTAINMENT
이달의 게임
선정
· 초보자들을 위한 연습 모드
· 최신 그래픽처리가 이룩한 완벽한
사실성과 흥미성
· 간단한 비행Control, 놀라운 전투,
사실에 가까운 폭발장면 및 Sound

두 산 동 아 C D - R O M 게 임 여 행

익스플로레이션

미지의 신대륙에서
펼쳐지는 혁명과 탐험의
대서사극

낚시 챔프

수면 위로 차오르는
월척의 예감과
함께 떠나는
신나는 낚시여행

GAME AWARD BEST 1995 SIMULATION

아파치

최강 전투헬기
시뮬레이션 게임
무적의 헬파이어 탑재!
이제 남은 건 승리뿐이다

섀도우 오브 캐론

캐론성을 사수하라!
의적퀸이 펼치는 통쾌한
액션 어드벤쳐게임

구입처 문의

■서울
●멀티타운(02)704-0065
●시스텍(02)3272-0838
●동서산업개발(02)3272-4998
●한국소프트(02)711-2700
●팝미디어(02)717-7081
●대한멀티미디어(02) 719-0640
●미디알통신판매(02)705-0823
●엘지소프트웨어(02)713-5011
●빌트인세디(02)715-8158
●서강미디어(02)717-4891
●아리수미디어(02)705-1317
●CD피아(02)704-0161

■경기
●미디어랜드(032)462-4425
●뉴미디어컴퓨터(032)513-6210
●경인멀티미디어프라자(032)654-0057
●한양공조엔지니어링(0331)254-2580
●안산대동서적(0345)406-6666

■부산
●예일미디어파크(051)633-4242

■대구
●멀티한마당(053)423-8392

■대전
●샘틀클럽(042)862-3336

■광주
●그린미디어(062)224-7575

■전북
●PC마트(0652)88-6563

미디어파크는 두산동아 직영점입니다.
제품구입처:용산전자랜드신관318호
Tel:3272-2122-3

신세대 게임챔프

올여름 휴가는 차세대 게임 종합보험 『게임챔프』에 맡겨 보십시오

CONTENTS

AUGUST 1996.8 Vol.45

삶의 희망을 주기 위해 사주신 PS

서연을 보내주신 분
정재영: 서울시 중구 신당 6동 276-6 5/3

정기 구독 및 단행본 신청 시 은행 온라인 번호
- 서울은행 22108-2677906
- 국민은행 822-01-0154-610
- 농 협 033-01-168077
- 외환은행 106-22-00360-9
- 제일은행 325-20-262008

예금주 : (주) 제우미디어

자매지

비디오 게임정보 700-9661
불건전 정보신고 080-023-0113
305/50원

특보

특별기획

긴급속보

방학특집

챔프특집

부록

IBM PC 게임 유저를 위한 「GAME POWER」

NEWS 라인

게임 랭킹

핫뉴스

차세대 게임 라인

닌텐도 64 게임 라인

플레이 스테이션 게임 라인

새턴 게임 라인

아케이드 게임라인

일반 게임정보

독자방

애니비전 라인

집중공략의 챔프

GAME INDEX

IBM PC 게임파워 INDEX

발행 겸 편집인/서인석
편집주간/조 신
챔프 취재팀
팀장/송동석
김동욱, 손영국, 고은오, 이상철, 박지연, 이우진
객원기자/채병진, 성은규, 정학진, 고영구
통신원/정광진(일본), 최영철(미국), 이상미(프랑스)
챔프 기획팀
팀장/이상언
우구연, 최일경, 김미경
챔프 미술팀
팀장/이동백
양연이, 신성미
일러스트/정동석
영업팀
팀장/최중연
손용택, 김상민
관리팀
이미자, 박경미
광고팀
팀장/이상현
문정필, 방순원, 김 훈
광고미술/김대연 대리
발행/(주)제우미디어
우 140-133
서울시 용산구 청파동3가 29-16 문인빌딩 2층
광고, 영업, 정기구독/ 702-3211/2
팩스/707-1450
인쇄/(주)학원 프린테크
제본/한영제본, 대영실업
출력/베스트 출력센터
등록일자/1992. 10. 5
등록번호/라-5780
가격 5,500원
1년 정기구독료/60,500원
본지는 한국간행물 윤리위원회의 윤리강령 및 실천요강을 준수한다.
취재 702-3213/4
미술 702-5811/3
본지는 한국 간행물 윤리위원회의 윤리강령 및 실천요강을 준수한다.

상품수령시 사전에 전화 연락을 주시고, 아래 약도를 참조해 주세요.

Ars Magica

이제, 상상의 세계로 간다! 매직의 세계로 간다!

새로운 세계, 환상적인 카드의 세계에서 펼치는 두뇌들의 전쟁터로 가자!

매직의 세계는 Dominia라는 환타지 세계에서 벌어지는 마법사들 사이의 전쟁을 모티브로한 대전형 카드게임입니다. 1,600여종의 카드중 일부를 전략에 따라 조합 해 가면서 상대와 대전하는 두뇌 전쟁게임이며 매년 400여종의 새 카드를 발표해 지속적으로 전략을 구사할 수 있습니다. 카드는 한정판으로 만들어 희귀카드 등이 존재해 수집성이 강하고 오래되어 절판된 카드일수록 가치가 있습니다. 현재 국내에서는 HITEL RPG동호회, KAIST, 서울대 등을 중심으로 폭발적 인기를 얻고 있습니다.

Ars Magica

매직카드란?

- 환타지 세계를 배경으로한 새로운 형식의 카드게임
- 운보다는 치밀한 계획, 신출귀몰한 전략에 따라 승패가 판가름나는 고도의 지적게임
- 매년 독특한 특징을 가진 추가 카드 시리즈를 발표하고있어 지속적으로 즐길 수 있는 게임
- 국내대회 입상자들에게는 매년 미국에서 열리는 월드 챔피언쉽 및 각 대륙별 대회 등 각종 해외대회 참가자격 부여 및 제반비용 전액 지원

매직클럽이란?

매직과 RPG게임을 위한 공간입니다.
매뉴얼로 읽어서 이해하는것보다 한 번 보고 게임을 하면 훨씬 쉽고 빨리 배우게 됩니다. 매직클럽에서 많은 정보와 다양한 게임의 진수를 배우고 즐기세요.
게임 문의는Tel:3472-8297(별리구출)이고 메일은 하이텔, 천리안, 나우누리 ukl입니다.

제4회 한국 컴퓨터게임전

● 일시 : 1996. 7. 26(금) ~ 7. 29(월) ● 장소 : 여의도 중소기업전용 서울종합전시장

제1회 하이텔 매직 토너먼트

RPG 동호회주최 매직 토너먼트를 '96. 7. 16(화)부터 '96. 7. 17(수)까지 매직클럽에서 개최합니다.

All rights reserved. Ars Magica and Mythic Europe are trademarks of Wizards of the Coast, Inc.

© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Wizards of the Coast is a registered trademark of Wizards of the Coast, Inc.

아미무역

슈퍼조이패드

·사양:슈퍼컴보이
·십자 버튼의 단점을 보완
·터보 화이터 스위치
·슬로우 모션 스위치

SS화이터

·사양:세가 새턴
·8개의 버튼, 터보기능
·슬로우 모션 기능

PC슈퍼 6조이패드

·사양:PC XT, AT, 386, 486, P5
·버튼 터보 기능

PSX화이터

·사양:소니 플레이 스테이션
·8개의 화이어 버튼, 터보기능
·슬로우 모션 기능

PC CHALLENGER 패드

·6버튼
·비행 시뮬레이션게임을 완벽하게 지원하는 Semi-Analog기능

CHALLENGER DX

·사양:세가새턴, 소니 플레이스테이션
·8버튼 터보기능
·인체공학 설계로 레이싱, 액션, 화이팅게임 완벽지원
·슬로우 모션 기능

PS화이팅 스틱

·사양:소니 플레이스테이션
·고성능 마이크로 스위치가 탑재
·아케이드 기판 버튼과 동일
·8개의 독자적인 버튼은 초당 24발을 발사

아날로그 스티어링 휠

·사양:소니 플레이스테이션
·리지 레이서, 에어 컴뱃, 사이버 슬레드를 완벽하게 지원하는 아날로그 스티어링 휠 등장!!
·8디지탈 액션 버튼과 8방향 패드가 아케이드 게임의 흥분과 전율로 플레이어를 찾아간다.
·기어 전환장치와 페달이 완벽한 리얼리티를 구현한다.

스페이드게임:
초미니사이즈

확대경:
미니컴보이용

액정게임기

아미무역 서울 용산구 한강로3가 3-23 나진상가 15동 1층 8호
TEL:(02)716-7021 FAX:704-0327

시뮬레이션 게임의 명가
소프트뱅크
독점공급
완전 한글판

코가도의 야심작 슈바르츠쉴트 EX

전략 시뮬레이션 게임의 새로운 재미 -
코가도의 야심작 슈바르츠쉴트 EX(Schwarzschild EX)
일본의 3대 시뮬레이션 게임의 하나로
코가도 스튜디오사가 제작하고
(주)소프트뱅크가 국내 독점 공급하는
새로운 방식의 전략 시뮬레이션 게임 !!

Schwarzschild EX

슈바르츠쉴트는 가상의 우주속에서 벌어지는 배신과 사랑, 그리고 그로인해 벌어지는 우주전쟁을 실감나게 그리고 있는 게임.
우주력 3995년 대은하는 칼레온 국왕의 통치하에 평온한 나날을 보낸다. 하지만 이 평화는 오래가지 못하여 반란군에 의해 깨지고,
대은하 제국은 위기에 빠지게 된다. 한편 이 소식은 다른 별에 유학중이던 국왕의 아들 클라이프의 귀에 들어가게 되고
급거 귀성한 클라이프는 위기에 빠진 대은하를 구하기 위해 반란군과 우주 전쟁을 벌이게 되는데...

SOFT BANK 소프트뱅크
서울시 서대문구 냉천동 4
TEL : (02)3600-114 FAX : (02)3600-191~2
고객 지원 센터 (02)3600-050 - 051

Designed for Microsoft® Windows®95

SOFT BANK 소프트뱅크

윈도95전용게임

EARTHWORM JIM™

슈퍼 영웅 어스웜 짐과 떠나는 폭소 액션 어드밴쳐!!

20가지 단계를 거치면서 만나는 괴상하고 다양한 캐릭터들과 벌이는 요절복통의 세계, 32bit의 속도와 실감나는 사운드, 256칼라 그래픽 화면이 윈도95게임의 세계를 실감나게 한다. 미국 게임잡지 Game Fan Magazine의 ` Game of the Year ', Electronic Game Monthly의 ` Editor's Choice Gold ' 와 같은 수상경력들이 어스웜 짐의 흥미를 보증한다.

시스템 요구사항

- 윈도95 운영 체제
- 486DX 이상
- 256칼라 지원 SVGA 카드
- 2배속 이상 CD-ROM 드라이브
- MPCI 호환 사운드 카드
- 추천: 게임패드 또는 조이스틱

Activision is a registered trademark of Activision,Inc. (c)1995,1996 Activision,Inc. All rights reserved.Microsoft, Windows and the Windows Logo are regisered trademarks of Microsoft Corporation. Earthwom Jim and all related characters (c) 1994 Shiny Entertainment,Inc. Characters created by Doug Ten Napel.

SOFT BANK (주) 소프트뱅크

서울시 서대문구 냉천동 4
TEL : (02)3600-114 · FAX : (02)3600-191~2
고객지원센타 : (02)3600-050~051

·PC-FX· SATURN·32X·PLAY STATION·JAGUAR·NEO GEO

듬나는 게임유통

그동안 저희 게임유통을 물심양면 성원해 주신 여러 업주님과
그리고 게임을 사랑하는 유저 여러분께 심심한 감사의 뜻을 보냅니다.
저희 게임유통은 '96년을 새로이 거듭나는 해로 삼고
다시한번 도약하는 계기로 삼고자 합니다.
새로이 사업 시스템도 과감히 도입했고 일신하는 자세로
거듭나고자 하오니 많은 성원을 부탁 드립니다.
감사합니다. 게임유통 임 직원 일동

게임유통:716-6301~2, 706-3070 FAX:3272-5505

게임기 ☆ 팩도매

└711-8865

게임비젼:719-5345	아이큐게임:716-0577
게임센스:702-3247	스타게임:3272-4502
토탈게임:706-4133	
코바게임:718-1520~1	
소프트유통:711-7866	

구좌번호(예금주:서원철)

- 국민: 015-24-0311-360
- 중소기업:284-13-0041-001
- 조흥:315-04-370918
- 농협:011-12-052163
- 신탁:36307-1790908

CD게임방 체인점 모집

☎718-8895~6

안내말씀

역사와 전통을 상징으로 성실하게 성장한 게임유통사에서는
21세기를 주도 할수 있는 CD-게임방전문 업체를
새로이 개발하여 체인점을 모집하고 있습니다.
획기적인 혁명을 일으킬 CD-게임방 사업에
많은 관심과 성원 바랍니다.

CD게임방의 전망

- ▶중앙집중 관리시스템(인건비 최소화 1명 운영비법)
- ▶게임방에서 차세대 게임기기 CD동시판매 가능
- ▶재투자가 거의 없다
- ▶부가 가치가 높다

CD게임방 특전

- ▶철저한 A/S시스템 지원
- ▶시력보호 장치 지원
- ▶신속한 CD지급
- ▶오픈광고, 책자지원

지역총판 영업부모집

21세기를 주도하실분
지역에서 활발한
활동과 매장설치
가능한 분

본사:718-8895~6
공장:704-6061~2
(A/S실)
FAX:3272-5505

일요일도 영업(상담)합니다

항시 주차가능(30분 무료 일·공휴일 전일 무료)

망우점:492-3804 춘천학생백화점:(0361)52-3536 상주점:(0582)535-7106 분당아탑점:706-9930 용산점:719-5345~6 방학동점:582-4262 583-2153 마이크로월드:496-9217 장위점:942-8802 포천점:(0357)32-8827 경기광주점:(0347)65-3014 암사점:428-5519제물포점:884-1379 진해점:(0553)43-8838 능곡게임랜드:(0344)965-3618 용산점:702-3247 난곡점:851-2047 광명점:612-6688 전주점:(0652)242-7229 장안점:245-9681 수원점(0331)45-3639 길동점:474-6157 신림점:855-1714 경북청도점:(0542)73-4909 게임매직랜드:918-1812 광주점:(062)266-9081 미아점:986-5601 수원점:(0331)45-7173 은평점:304-0383 안산점:(0345)402-5938 구미점:(0546)457-1637 포천점:(0357)541-2053 송파점:473-1851 수원점:(0331)33-0728 도레미:(0572)32-210 게임랜드:855-1714 서귀포점:(064)33-7040 성남점:(0342)733-5842 목동점:645-2220, 643-8989 수원점:293-6241 의정부점:(0351)42-5271 포항점:(0562)72-6286 인천점:(032)583-3188 쌍문점:997-0728 수원점:(0331)214-6563 창동점:992-3992 중계점:977-6487 대전둔산점:(042)529-6550~1 상계점:938-2708 부천점:(032)611-7397 분당점:(0342)711-2077 수원점:(0331)221-5470 신현점:(032)583-3582 일산점:(0344)914-8368 현대게임프라자:407-8866

삼성가정용게임기
삼성새턴, 삼성피코 전국 총판점

SONIC TEAM PRESENTS

SEGA SATURN

NiGHTS

삼성새턴 나이츠 일본과 전격 동시발매

꾸러기게임	분당삼원	대치점	울산점	안산점	순천점	화정점	제주점	평촌점	안산달려라코바
TEL:(0344)914-7975	TEL:(0342)712-2721	TEL:555-5415	TEL:46-3429	다농마트 (4층) (0345)403-8574	TEL:(0661)51-5584	TEL:(062)371-6946	TEL:(064)33-4436	TEL:(0343)83-6696	TEL:(0345)417-1616

신월점	부천점	목포점	울산점	우리컴퓨터	이리점	안양점	양산점	마산점	마산2점
TEL:699-0687	TEL:(032)612-9676	TEL:(0631)79-8907	TEL:67-8249	TEL:587-7856	TEL:(0653)857-8235	TEL:(0343)45-6634	TEL:387-0830	TEL:(0551)48-0016	TEL:(0551)97-9881

SAMSUNG 삼성전자

전기종 게임기 및 PC게임 다량보유 판매

게임전문양판점

7월1일부터 불법으로 유통되는 새가세턴을 가져오시는 분께는 삼성정품 새턴과 교환해 드리며 새턴용 CD 1매를 사은품으로 증정합니다.

모모통신 전용 HOT-LINE
715-3393
모모통신원이 여러분을
기다립니다.
예금주:(주)월드베스트
조흥은행:952-01-013866

포스트본점
↑원효로
전자랜드 국민은행 서부역→
포스트본점
용산역↓ (나진상가15동110호)

TEL:715-3393 FAX:704-1573

월 소득 300~800만!

게임기 · 과학 완구 · 학습 비디오

판매 · 교환 · 대여 복합매장 모집중!

개업문의 (032)518-1491, 4089, 2331

24시간 상담호출
① 015-177-9247
② 015-911-0623

성공사업인 이유

▶ 설문조사 결과 : 학생들 제일 갖고 싶은 것?
(1위 : 게임기, 2위 : 호출기)
▶고마진 (게임팩 :250%, 비디오 200%)
▶판매 · 교환 · 대여 3체제 효율운영
▶국내 놀이 문화 부족으로 필수 상품임.
▶재고 부담없음. (안팔리는 상품은 100% 반품)
▶중고 게임기, 중고팩 고마진 100% 싸이클
▶상품의 복합화로 많은 고객층 확보

본사지원사항

▶본사 제조 및 수입 상품 유통 마진 없이 직 공급.
▶신규 교육, 수시 교육, 정기 교육, 주문 교육 운영
▶본사 시공팀 직접 인테리어 시공
▶매일 간격 정보 전달, 물품배송(화물 택배, 고속버스)
▶안 팔리는 물건은 100% 신품과 교환됩니다.
▶극히 작은 물품량이라도 성심껏 공급.
▶학습 비디오, 과학 완구 공장도가 공급
▶3개 잡지 광고, 전단지, 플래카드, 판촉물지원
▶신용 카드 결제 가능(단, 한도내)

취급품목

게임기 새턴, 플레이스테이션, 얼라이브, 네오지오, 슈퍼 컴보이, 슈퍼 알라딘, 미니 컴보이, 훼미리, 액정 게임
과학완구 조립 완구, 모형, 수입 완구
학습비디오 유아, 초, 중, 고, 교육 및 기획물
교육용 컴퓨터 CD, 쇼형가전, 교육 완구

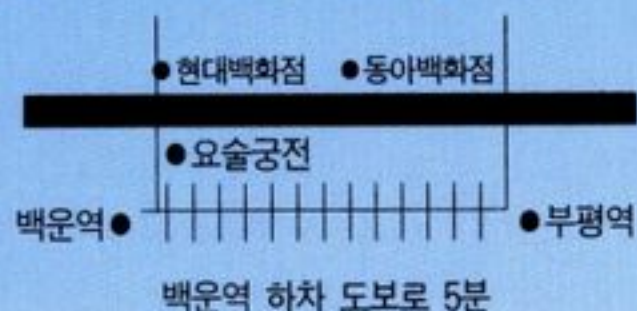
본사수입품목

· 새턴 CD 57종류 · 플레이 CD 81종류
· 슈퍼 컴보이 팩 65종류 · 슈퍼 알라딘 45종류
· 3DO 20종류 · 미리 컴보이 팩 12종류
· 액정 게임 30종류 · 주변기기 20여 종류
· 수입완구 · 소형가전 · 교육 완구
본사 제조 상품 : 게임 덩크 64플러스

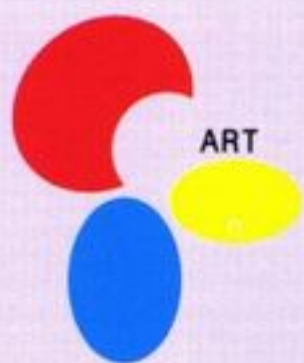
전화주시면 출장 상담해 드립니다!

(계약 유·무에 상관없이 무료상담)

상담방법
담당자 호출 및 전화 상담 ▶출장 상담 ▶본사 내사 상담
▶동행하여 시장조사 후 점포물색 ▶신규교육 1, 2, 3차▶개업

찾아 오시는 길(주차장 완비)

요술궁전

인천광역시 부평구 부평3동 274-48

성공 여부는
체인본부
선택입니다.

게임아트

게임 전문점에도 품격이 있습니다.

이제 그 이름만으로 게임시장에 우뚝선 게임아트!

고객 여러분의 사랑에 감사드리며 앞으로도 최고의 상품으로
여러분을 모시겠습니다.

새로운 변신

1. 게임분석집 「게임특급」 독점판매
「게임특급 VOL.1」에 보내주신 성원에 감사드립니다.
본 분석집은 최상의 게임만을 엄선하여
완전공략 분석하여 고급 아트지로 발간되며 시리지를
발간 예정이므로 게이머들이라면 소장할만한
가치가 있습니다.

2. 「게임특급」뿐 아니라 (주)라인리그에서 발간되는
게임관련 책자는 저희 게임아트가 공급합니다.
이에 전국 협력 판매점을 모집코자 하오니
관심 있으신 게임전문점은 연락바랍니다.

Dreamful Tommorrow With the 'GAME ART'

게임아트

서울 용산구 한강로 3가 나진상가 15동 103호
TEL:(02)719-4032, 706-0709 FAX:719-4032

게임아트 통신판매
- 조흥:315-04-341373
- 외환:209-13-02229-8
- 국민:015-01-0582-461
- 농협:011-02-115612

예금주:조성곤

게임아트 전주점:(0652)251-5985 게임아트 군산점:(0654)465-8060 게임아트 일산점:(0344)905-8847 게임아트 과천점:(02)503-1596 게임아트 인천연산점:(032)819-7881 일산 게임왕국:(0344)912-6999 부천 게임왕국:(032)666-0353 대전 게임챔프:(042)221-9892 성남게임왕국:(0342)45-4586 분당 게임천국:(0342)707-5427 갈산동 게임천국:(032)519-8995

확실하고 안정된 사업

풀코스 게임방
FULL COURSE GAME

풀코스 게임방은 "차세대 CD 게임방" 멀티방 시설 설치 전문 업체입니다.

안락한 나만의 공간에서 게임을… 멀티방 CD 게임방 "인기몰이"

29" 오락실케이스

가장완벽한 오락기 케이스
제품과 가격으로 승부한다.

실용신안등록출원 의장등록출원
상표등록출원 서비스표등록출원

❖보조키
❖전면과 밑면 철제 케이스
❖분체도장

◈33"컴퓨터 모니터 판매
◈케이스 제작
◈33" 브라운관
◈각종기판
◈게임방용 앰프(30W)판매
◈각종 스피커 판매

전자오락실에서도
차세대 CD게임을 권장합니다.

토요일·일요일
영업·상담합니다.

나진상가 12동 나열 121·122호

주소/서울 특별시 용산구 한강로3가
나진상가 12동 나열 121-122호
(대)706-8137
TEL:706-8196 FAX:3272-5505
공장/서울 특별시 용산구 한강로3가 40-213번지
TEL:796-4938
인테리어부/TEL:3272-4502
P.C통신 하이텔 ID:FULLCS 천리안 ID:FULLCS

지역총판 모집중

●유망 지역내 20평 이상 매장 OPEN 가능한 분
●의욕적으로 지역 영업을 할 수 있는 분

6월 1달간만 가격을 파괴됩니다.

요술궁전 우수체인점

개업상담 · 통신판매 · 보상교환 · 고가매입

정직한 개업!

음비법 상담!

폐업 상담!

출장 상담!

음비법에 관하여

떠들썩한 음비법··· 위축도 안심도 하지 마시고 적극적으로 대처하십시오. 음지였던 게임업체가 양지로 바뀌는 과도기 입니다. 이제, 요술의 문을 두드리세요. 완벽한 대책이 기다립니다.

지사운영 할분

자격 : 아무런 조건 없음. 단, 본사와 뜻을 같이 할 분

혜택 : 수입, 제조 상품 노마진 공급 지역도매권 및 개업권 장악

중고 게임기 가격파괴!

새턴	: 200,000원
얼라이브	: 99,000원
네오지오	: 95,000원
슈퍼 컴보이	: 75,000원
슈퍼 알라딘	: 35,000원
미니 컴보이	: 25,000원
핸디 겜보이	: 50,000원
차세대 CD	: 20,000원~30,000원
슈퍼 컴보이알팩	: 9,000원

차세대 주변기기 완전 가격 파괴!

본 점

업자상담만 받습니다. 소비자 여러분은 체인점 이용바랍니다. 소비자상담 :(011)346-1491

(032)518-1491

본사직영점

신규오픈 5월10일

인천 / 그레이스백화점2층 / 부천 관광호텔 / 서울

(032)612-9676

담당자문의:011-346-1491

서울1호점

74번종점 / 70번종점 / 왕김밥 / 요술궁전 / 명지대학 / 모래내 방향

(02)375-0623

서울5호점

신규오픈 5월31일

태능 / 종암경찰서 / 요술궁전 (복합매장)

(02)912-5939

포항지사

신규오픈 5월30일

장성동 동부국교 / ABC볼링장 / 요술궁전 / 대림APT / 복합매장(도·소매)

(0562)46-3884

오산점

신규오픈 5월3일

고속도로 / 요술궁전 / 수원 / 오산전화국

(0339)73-7323

요술궁전(완도점)

완도구청 / 법무사 박동근사무소 / 요술궁전

(0633)54-4243

인천구월점

5월 1일 오픈 사은품 증정

(032)423-2768

서울신림점

없는것 없이 모두 준비했습니다. 전화주시면 친절히 안내해 드립니다.

(02)887-6792

익산점

(0653)843-4230

군산점

(0654)465-3517

부산지사

(051)305-0016

분당지사(도·소매)

(0342)707-4643

B·B:015-122-5558

요술궁전(대신점)

신규오픈 / 구덕운동장 / 경남상 고교 / 요술궁전

(051)242-0324

서대신3가 256번지

호남지사(도매전문)

(062)269-3203

강원지사

(0371)762-2808

대구1호점

(053)655-2696

대구3호점

대명동으로 오세요.

(053) 476-3588

마산게임월드

합성동지하상가 1열 13-2호 가격파괴!

(0551)97-8186

서울4호점

가격파괴! 전화문의환영

(02) 388-9404

인천1호점

(032)435-5176, 428-1791

HYUNDAI

GAME유통업계가 변하고 있습니다.

전국 현대 게임마트 체인점 모집

오늘 신세대 게임전문점의 판도가 바뀝니다!!

신세대 게임전문점 「현대게임마트」를 현대전자와 아랑이 지원합니다.

「현대게임마트」는 확실한 성공을 보장합니다.

게임을 선두하는

서울시 용산구 한강로 3가 40-969관광터미널 B1-34호
대표전화:(02)715-5828, (02)716-8809 FAX:715-5829

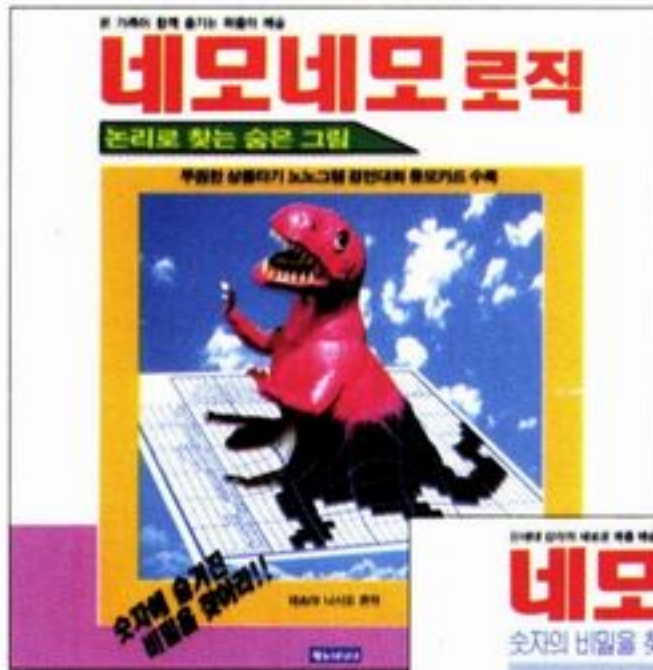
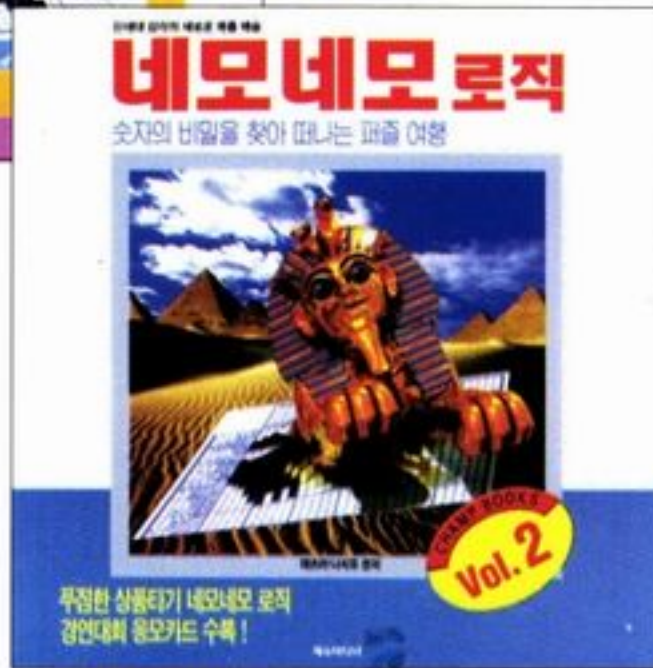
현대전자와 현대전자 게임기 총판이
함께 지원하는 신시대 게임전문점 입니다.

자격 조건은 까다롭지 않고

①3평이상 점포확보 가능한 분
②의욕이 투철하고 각 지역에서 1등을 하고자 하신 분
③가맹비와 보증금 없음

지원 사항은 확실합니다.

①간판 무상지원
②광고 및 판촉물 지원
③영업지도
④신속한 상품정보(주 1회 정기)

94년

95년

사우리안의

PC 네모

지금! 피서지에 사람들이 없다!

요! 재미있는 것을 두고 피서는 왜가!

온 가족이 함께 즐기는 퍼즐의 예술

머리 속이 시원해지는 새로운 타입의 퍼즐게임!

수능시험 이제 네모네모가 대신한다!

논리야! 안녕!

네모 로직

COMMING SOON!

'PC네모네모로직'이란?

94년 세계적으로 돌풍을 일으켰던 퍼즐게임 '스테레오그램'의 후속타가 되는 퍼즐게임의 종류로 가로, 세로에 미리 준비된 숫자판 아래, 교차점을 찾아 숨겨진 그림을 플레이어가 하나씩 풀어나가는 신기한 퍼즐이다.
일본과 미국 등지에서는 출판물 판매 흥행을 기록한바 있으며, 이미 차세대 게임기인 세가사의 '세턴'과 소니사의 '플레이스테이션'용으로 등장한 게임이다.
현재 국내에서는 제우미디어사가 일본 테즈야니시오와 판권 계약. 현재 서점에서 인기리에 판매중이다.
'네모네모로직'은 서적만의 단일 품목으로 10만부의 판매기록을 세우고 있으며, 95년말 '네모네모로직 VOL.2'를 발매할 정도로 흥행에 성공, 다수의 고정독자 확보에 또 한번 성공한 작품이기도 하다.
현재 '게임 잡지'와 '일간 스포츠', '디지틀 조선' 등에 크로스워드(낱말맞추기)를 압도하는 퍼즐게임으로 연재되고 있어 독자확보에 꾸준한 신장 세를 보이고 있다.
이번에 발표하는 'PC 네모네모 로직'은 종래에 서적에서 느낄 수 없었던 멀티미디어적 감각을 물씬 풍기는 작품으로 상당한 게임 적인 요소를 갖추고 있으며, 컴퓨터 통신상에서는 이미 화제의 게임으로 꼽히고 있다.

게임의 특징

두뇌싸움의 맞수를 찾아라! 2인 동시 대전!
우주정거장 건설을 위한 방대한 하이퍼 스토리 탑재!
쉽게 누구나 배울 수 있는 티칭모드
웍스테이션(INDY)을 사용한 섬세한 그래픽!

사용기종: IBM-PC 386/4MB이상
장 르 : S-퍼즐
음 향 : 사운드 블라스터 100%호환
CD-ROM 드라이브 필수

제조원 : DIGITAL DREAM SINCE 1994.
서울시 용산구 원효로 2가 상원빌딩 5층
TEL : 703-3937, FAX:703-6835

현대, 닌텐도64 국내 9월 발매 추진

현대전자는 일본에서 6월 23일 발매된 닌텐도의 64비트 가정용 게임기 「닌텐도64」의 국내 발매를 9월경으로 잠정 결정하고 신 하드웨어 도입 준비 작업에 착수했다. 현대측은 신 하드 도입 결정에 따라 최근 게임계의 중대 관심사로 대두되고 있는 정부의 음비법 시행에 발맞춰 불법 유통을 강력하게 단속할 계획이다. 현대전자 미디어 영업부는 「닌텐도64」 불법물의 국내 유입을 원천 봉쇄하는 한편 가격대도 30만원대 전후로 결정해 타 기업들과 같이 불법물로 인한 가격면의 손해를 최소화할 방침이다.

또 국내 명칭은 상표 등록에 문제가 없는 **컴보이64 정도가 될 것이라고 미디어 영업부의 최성근 대리는 밝혔다. 한편 일본에서 인기리에 발매된 주머니에 넣고 다닐 수 있는 간편한 「미니컴보이 포켓」도 기존에 생산된 미니컴보이 물량이 모두 소비되는 대로 생산할 계획이다.

■문의처 : 현대전자 미디어 영업부 (02-528-9204)

창세기전 신 S/W상품상 수상

패키지 소프트웨어에 한정되어 수상하는 정보통신부의 6월 신 S/W상품상 수상작은 소프트맥스의 『창세기전』으로 결정되었다. 지난해 연말 각 부문별 수상을 한데 이어 올해에는 매월 부문별 구분없이 1가지의 소프트웨어를 선정해 수상하고 있고 올해에도 연말에는 우수상 및 부문별 수상을 할 예정이다. 이 상품상에 후보로 등록되기 위해서는 정보산업협회에 자사의 개발 소프트를 스스로 등록하여야 하며 이들 후보를 대상으로 심사를 거쳐 매월 수상하게 된다.

통큰, 일반 게임 타이틀유통으로 이미지 변신 시도

『시저스 & 스톤스』 등 성인용 게임 소프트웨어로 이미 명성을 얻고 있는 통큰이 교육용 타이틀인 『마일로』의 출시 이후 성서를 기초로 한 교육용 소프트 『노아의 방주』, 슈팅 게임『쿠2(KU2)』 등 교육용 소프트웨어와 저학년도 즐길 수 있는 게임 소프트웨어의 공급에 본격적으로 나섰다. 통큰은 그동안 성인용 타이틀을 취급하면서 쌓아온 브랜드의 이미지를 쇄신하고 일반 게임 타이틀이나 저학년도 즐길 수 있는 교육용 타이틀에 전념할 계획이다.

■문의처 : 통큰 (02-778-4280)

창인시스템, 신개념 멀티 학원 개원

IBM PC용 족구게임 『펑키볼』 등 멀티미디어 제품들을 개발해 왔던 창인시스템이 지난 6월 초 '클릭 앤 비트'라는 컴퓨터 및 멀티미디어 전문 학원의 개원식을 가졌다. '클릭 앤 비트' 멀티미디어 전문 학원은 기존의 컴퓨터 학원과는 달리 상상력, 창의력, 응용력의 도구들로 수년간의 연구 개발 경험과 멀티미디어적 교습 방법이 활용되는 신개념의 멀티미디어 학원이다.

원생에게는 1인 1대의 펜티엄 586 PC가 제공되며 28,800bps의 초고속 인터넷 접속 팩스 및 데이타 모뎀, 클라이언트 서버 환경을 구축한 완벽한 LAN 환경 구축 및 그룹웨어 시스템 등으로 최고의 환경에서 멀티미디어 교육을 받을 수 있는 시스템이 구축되어 있다.

■문의처
클릭 앤 비트 (02-203-8075)

게임산업 중앙회 김갑환 회장 임기 끝나

그동안 국내 아케이드 게임 업계를 이끌어 오던 한국컴퓨터게임산업중앙회의 김갑환 회장이 6월말로 임기를 마쳤다. 차기 회장 선거는 7월 15일로 예정되어 있었으나 내부 사정으로 9월로 연기되었다.

한국컴퓨터게임산업중앙회 측은 3개월간 회장 자리를 공석으로 비워 두고 협회의 엄대현 부회장이 회장 권한 대행으로 업무를 추진키로 결정했다.

■문의처 : 한국컴퓨터 게임산업 중앙회 (02-232-3786)

열림, 아케이드 보드 개발 중

게임 사업의 다각화를 모색하고 있는 열림기획이 16비트 비디오 게임 시장의 불황으로 아케이드 게임 보드 개발 쪽으로 눈을 돌리고 있다.

그동안 열림기획은 아케이드용 퀴즈, 슈팅, 핀볼 게임 등을 용역으로

삼성전자, 새턴용 S/W 한글화로 차세대기 시장 활기띨 듯

삼성전자는 음비법 시행후 불법 유통되던 새턴용 소프트 시장이 위축될 것을 우려해 새턴용 RPG나 시뮬레이션 유저들을 겨냥하여 새턴 소프트 한글화 계획을 추진 중이다. 현재 한글화 계약이 끝난 상태에 있는 것은 메사이아가 7월 19일 발매하는 시뮬레이션RPG 『랑그릿사3』이고 그 이외에도 코나미의 『두근두근 메모리얼』을 교섭 중이다. 한글화 소프트 추진 계획은 삼성 자체 컨버전과 서드파티에의 컨버전으로 새턴 유저들에게 큰 호응을 얻을 것으로 보인다.

■문의처
삼성전자 (02-561-7831)

개발해 오면서 아케이드 보드 개발에 노하우를 쌓아 온 것으로 보인다. 현재 독자 모델의 2D용 보드는 거의 완성 단계이고 3D 보드 개발에 착수했는데 올 하반기에 완성될 예정이다.

열림기획은 최근 게임 시장이 전체적으로 불황이기 때문에 기존에 추진 중인 여러 프로젝트들을 연기하고 있는 실정이고 올 하반기 경기가 정상화되면 플레이 스테이션용 소프트웨어 개발도 검토 중이라고 밝혔다.

■문의처 : 열림 기획
(02-784-4845)

게임 산업 발전을 위한 방안 모색의 한마당

- 멀티미디어 교육센터 개원 기념 세미나 개최 -

한국 어뮤즈먼트 소프트웨어 연구조합은 통상산업부의 지원으로 게임 개발 인력 양성을 목적으로 설립되는 멀티미디어 교육센터의 개원 기념으로 '21세기를 향한 게임산업기술 혁신 전략 세미나'를 6월 11일 개최했다.

이 세미나에서는 황희융 교수, 고욱 교수 등 학계의 게임 전문가들과 현대전자의 전동수 전무, 시스템공학연구소의 김동현 박사 등이 참석해 국내 게임산업 개선 방안, 일본 게임산업과 국내 게임산업 전망 등의 주제 발표를 가졌다.

이날 세미나는 현재 국내 게임산업이 처해 있는 상황과 그 개선 방안을 모색하는 한편 일본의 예를 들어 그들이 게임왕국으로 발전하게 된 배경의 조사 분석을 통해 국내 게임 산업계의 발전 방안을 모색해 보는 의미있는 자리가 되었다.

■문의처 : 멀티미디어 교육센터
(02-335-5582)

어뮤즈 월드 캐릭터 상품 판매 계획

기존의 오락실 형태와 각종 아케이드 기기 및 부품을 포함한 체인점 사업에 박차를 가하고 있는 어뮤즈 월드가 이번에는 『소닉 더 화이터즈』, 『철권』 등 각종 게임 관련 캐릭터 상품 판매를 추진 중이다.

이번에 판매할 캐릭터 상품으로는 게임 관련 캐릭터 인형으로 약 12종류를 구비해 체인점 1호인 노량진점을 시초로 어뮤즈 월드 각 체인점에서만 판매할 예정이다. 아직 확실한 소비자 가격은 결정되지 않았으나 대략 3,000~5,000원 정도가 될 것이라고 한다.

■문의처 : 어뮤즈 월드
(02-233-6663)

용호의 권3 결승전 열려

지난 3월 30일부터 실시된 빅에이, 빅콤, 빅코의 주최로 열린 『용호의 권3』 장학금 타기 경진대회의 결승전이 6월 16일 신당동 네오지오 랜드에서 치뤄졌다.

이날 치뤄진 결승전은 각지에서 올라온 준결승 통과자들이 고정된 레벨 하에서 엔딩을 누가 가장 단시간 안에 도달하는 것으로 대회의 순위가 정해졌다. 고등부 우승자 김종인 군, 중등부 우승은 박인성 군, 초등부는 진경선 군으로 결정됐는데 이들에게는 장학금이 수여됐다.

또한 이날은 게임 경진대회 시상뿐만 아니라 제 3회 게임 시나리오 공모전 시상식도 열려 대상 작품 없이 김태윤 군, 이경환 군이 각각 장려상에 표창됐다.

■문의처: 빅에이 (02-418-4844)

대구 토탈게임, 대규모 게임 이벤트 개최

경북 대구 지역에서 게임기 총판으로 유명한 토탈게임은 지난 6월 16일 삼성 게임기 전문점 설치 및 매장 확장 기념으로 게임 이벤트를 개최했다.

토탈게임은 그동안 착실하게 회원 관리를 해 온 결과 현재 6,000명의 회원을 확보하고 있는데 이날 참석한 인원은 회원의 1/10에 달하는 600명으로 대회장을 가득 메웠다.

참가자 전원에게 버파2의 아키라 티셔츠를 사은품으로 증정했으며 1등 ~ 3등까지는 삼성새턴 1대씩, 그 외에 슈퍼 알라딘보이, 슈퍼컴보이, 새턴 소프트, PC 게임 등이 상품으로 수여됐다.

한편 토탈게임은 앞으로도 회원들을 위해 지속적으로 이벤트를 개최할 예정이다.

■문의처 : 대구 토탈게임
(053-781-2788)

국내 최초 아케이드용 게임기기 경매 예정

국내에선 최초로 아케이드용 게임기기 경매가 7월 5일 영등포 구청 옆에 위치한 서영 물류 센터에서 열린다.

이번 경매는 지난 95년까지는 중고 게임기기가 수입되지 않았으나 올해부터 수입이 가능해져 한국 신비실업과 일본 (주)K and U의 독점 거래 하에 이루어지게 됐다. 이번 경매에는 인기를 끌고 있는 신품 및 중고 게임기가 120대 이상 출시된다. 세가, 남코를 비롯한 유명한 일본 회사들의 게임기기의 향연이 될 이번 경매는 시가보다 30~40% 이상의 저렴한 가격으로 구입할 수 있으며 서울과 일본을 연결하는 인터넷 경매도 기획 중이다.

■문의처 : 신비실업 (02-271-0428)

가정용 게임계 3대 거물 LA 격돌

- 세계 최대의 가정용 게임쇼 「E3」 성황리에 끝나 -

지난해 초 열렸던 미국 E3쇼는 올해 그 2배 이상의 규모가 되어 큰 성장을 보였다. 제 2회 E3쇼(5월 16일 ~ 5월 19일)에서는 컨벤션 센터의 약 4만 5천 평방 미터의 전시회장에 약 400여개 사가 출전, 가정용 및 PC용 소프트가 수천가지 이상 소개되었다.

이번 쇼에서의 최대 화제는 미국 닌텐도가 최초로 64비트기 「닌텐도64」와 그 소프트 『슈퍼 마리오64』 등의 실물을 출품한 것. 미국에서 본체는 약 250달러, 소프트는 50 ~ 80달러로 9월 30일 발매될 예정으로 선행 32비트기들을 바싹 추격하고 있다.

소니컴퓨터 엔터테인먼트 아메리카(SCEA)는 32비트기 「플레이 스테이션」을 95년 9월부터 약 300달러로 발매, 지금까지 120만대를 출하하고 있지만 이번에 약 200달러로 인하를 발표, 닌텐도의 추격에 몸부림치고 있다.

한편 세가 오브 아메리카는 32비트기 「새턴」을 지난해 5월 이래 60만대 출하, 이번에 약 200달러로 인하를 발표하는 한편, 「새턴」에 접속하는 인터넷 단말 「네트 링크」(약 200달러)의 올 가을 발매를 발표, 이에 따라 400달러 이하로 인터넷을 즐길 수 있다는 점을 어필하고 있다.

이번 E3쇼에서는 가정용 소프트의 출품이 크게 확대됐고 거기에 PC용 소프트웨어가 추가되었기 때문에 더욱 성황을 이뤘던 전시회가 되었다.

동경 중심지에 조이 폴리스 출현!!

올 봄에 갓 등장한 후쿠오카 조이폴리스에 이어 바다에 가까운 곳에 위치한 부도심지에 동경 조이 폴리스가 오픈한다. 일본 최대 규모인 이 어뮤즈먼트 파크에서는 세계에서 유일하게 이곳에서만 즐길 수 있는 최신 어트랙션이 가득하다. 3층 정도의 뚫린 공간을 이용한 인터랙티브 프리 폴이라 불리우는 『타임 폴』을 시작으로 유저를 놀라게 할 작품이 가득하다. 물론 세가 관련 상품과 아케이드 게임도 충실하다.

다용도 게임 통신 네트 개국

세가와 소니 등 5개사가 출자하고 있는 「지 알 홈네트」가 드디어 10월 1일 PC 통신 네트를 개국한다. 이 네트는 PC뿐 아니라 통신 기능을 갖춘 게임 머신으로도 억세스할 수 있게 된다. 네트명은 "프라라". 온라인 쇼핑이나 통싱 가라오케, 네트워크 대전 게임, 인터넷 접속 등으로 이용할 수 있다. 게임 머신으로는 전용 모뎀이 발매된 새턴이 대응될 것이다. 「다른 게임 머신이나 정보 가전이라고 불리는 기기 등의 대응 기종도 늘어나기 때문에 더욱 전망이 밝다고 「지 알 홈네트」 홍보부 관계자는 말한다. 이 네트가 오픈되면 새턴이 '인터넷 단말'로서 사용될 수 있는 것이다. 또 다른 머신들도 곧 대응을 기다리고 있을 것이다.

스화의 춘리, 이젠 퍼즐계 장악 시도

TV퍼즐 게임 「스화 퍼즐 화이터2X」가 캡콤으로부터 지난 6월 19일 발매됐다. 이것은 캡콤의 「CPS 2」기판의 16번째 작품으로 내용은 대전 형식의 퍼즐로 게임 진행을 포함해 화면 중앙에서 캐릭터들이 격투를 벌인다는 참신한 내용. 캐릭터는 「스화2」 시리즈와 「뱀파이어」로부터 총 8명이 채용됐고 SD캐릭터로 되어 있다. 떨어지는 것은 보석으로 4가지 색이 있고 아랫쪽에 세우지만 없애기 위해서는 랜덤으로 나오는 같은 색의 아이템이 필요하고 이것을 가로와 세로로 세워 같은 색의 보석을 없애고 상대 화면으로 보내면 캐릭터가 공격을 가하게 된다.

뉴새턴 등장 이후 V새턴도 컬러 체인지

지난 3월 22일 화이트로 컬러

N·E·W·S·N·O·T·E

■3대 세력 격돌이 시장 정상화 앞당긴다

늦어도 올 겨울쯤 일본에서의 3대 세력 격돌이 한국에서 다시 펼쳐질 듯하다. 삼성새턴, 소니뮤직 PS, 현대 XX컴보이64가 용산에서 대격돌한다.

결과는 어떻게 될 지 모르지만, 이번 격돌로 국내 정식 게임유통 시장이 정착됐으면 한다.

■비만 캐릭터 선풍

최근 등장한 게임에는 거대한 몸집을 자랑하는 캐릭터들이 많이 등장하고 있다. 예전에는 최종 보스나 악역을 맡았던 비만의 거구들이 일반 선택 캐릭터로 등장하고 있는 것이다. 『버철 화이터3』에도 드디어 비만의 스모 선수 '다카아라시'가 등장한다.

뚱보들이여! 부끄러워하지 말자! 우리도 이젠 화이팅 게임의 주역이 될 수 있다.

■킹오파 96 성급 발매 물먹지 않는다!

지난해 킹오파 '95 이후 특별한 대작없이 SNK는 허덕이고 있다. 성급하게 발매한 『용호의 권3』는 SNK 최대의 졸작으로 기네스 북에 오른 상태이다. 이번에 SNK는 『버철 화이터3』와 정면 대결을 피하기 위해 『킹오파 '96』을 서둘러 7월 중순 발매한다고 한다. 하지만 두터운 유저층을 감안해서라도 히트 예감이 든다.

■쇄국정책 실시에 동시 발매 폭풍이

음비법의 시행과 함께 국내에 동시 발매와 한글화 소프트의 폭풍이 몰려오고 있다.

이와같은 일들이 앞으로 크게 활성화 된다면 음비법으로 인해 국내 비디오 게임 시장이 다시 한번 호황을 맞을 수도 있을 터이지만 글쎄... 어쨌든 국내 게이머들이 살기 위해선 정식 수입업체들의 대대적인 투자가 필요할 것이다.

소니, 소프트 발매 수량 서드파티에 맡기기로

소니컴퓨터엔터테인먼트가 서드파티 각사의 플레이 스테이션용 소프트 생산량 결정에 대해서 약간 방향 전환을 했다는 것이 밝혀졌다. 지금까지 플레이 스테이션용 소프트의 첫회 생산 수에 대해서는 원칙적으로 SCE와 소프트 메이커가 협의해서 결정했다. 이 경우 만약 여분으로 생산해 두어도 그 경우의 손실은 모든 SCE측이 책임져야 한다는 것으로 되어 있었다.

그러나 앞으로는 소프트 메이커가 희망할 경우는 첫회분 수량을 소프트 메이커에서 결정할 수 있게 되었다. 물론 이 경우 여유 재고의 리스크는 소프트 메이커측에서 부담해야 하는 것이다.

SCE에서는 이 방침을 6월 5일에 행해진 서드 파티의 미팅에서 설명했다. 이것에 따르면 소프트 메이커는 작품에 자신이 있으면 과감하게 도전할 수 있게 된 것이다.

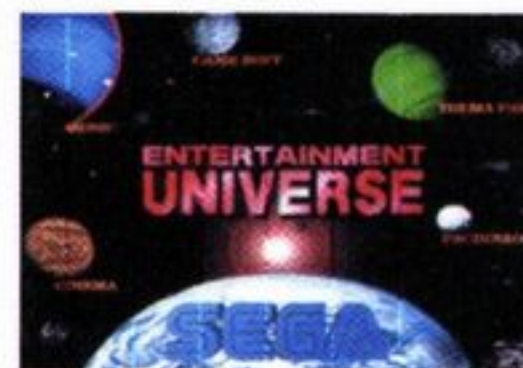
체인지를 한 세가 새턴에 이어 완전 호환기이며 일본 빅터가 판매하고 있는 V새턴이 6월 7일부터 디자인을 변경했다. 이 신형 V새턴은 메인 컬러가 한눈에 들어오는 팬텀 그레이. 조금 어른스러운 디자인은 종래의 모델과 같은 구조로 TV 본체나 AV기기에 적절히 매치된다. 물론 조이패드의 색상도 새로워졌으며 컬러풀한 버튼 색은 세가 새턴과 동일하다. 물론 스펙 등은 이전에 발매된 새턴들과 조금도 다르지 않다.

불법 복제는 5년 이하의 징역, 500만엔 이하의 벌금

일본의 쿄토 경시청은 지난 5월말 게임 소프트 판매 회사인 타오 엔터프라이즈의 스즈키 신코 사장을 상표법 위반으로 체포했다.

타오 엔터프라이즈는 지난해 여름부터 올해초에 걸쳐서 SFC용 소프트 『슈퍼 마리오 콜렉션』 등 5개 작품을 무단으로 복제해 대량으로 일본 내에 출하한 사건으로 닌텐도사가 고소해 그동안 쿄토 경시청에서 수사를 해 왔다. 이 복제품은 정교하게 만들어져 오리지널과 육안으로는 거의 식별이 불가능하다고 한다. 닌텐도는 「Nintendo」의 상표 침해권으로 고소한 것에 대해. 이것은 벌칙이 상표법 쪽이 「5년 이하의 징역 또는 500만엔 이하의 벌금」 으로. 저작권법(3년 이하의 징역 또는 100만엔 이하의 벌금)보다 무거운 것에 의한 것이라고 설명하고 있다. 게임의 천국 일본도 이처럼 불법 복제에 대해 강력하게 단속하고 있다. 우리나라의 게임계도 음비법을 계기로 게임 업계인과 게임 유저 모두가 새로운 인식의 전환을 해야할 것이다.

세가 홈 페이지에서 게임을 즐기자

세가가 인터넷만으로 즐길 수 있는 오리지널 게임 『버철 UFO캐처』를 개국한다. 이 게임은 세가의 홈 페이지(세가 엔터테인먼트 유니버스) 내에 개설된 것으로 단순히 즐길 수 있을뿐 아니라 플레이하고 나서 경품을 탈 수도 있고 매달 추첨을 통해 약 20명에게 세가 특제 상품을 선물로 증정한다. 세가가 인터넷으로 즐길 수 있는 이 게임을 등장시킨 것은 지난 6월부터 세가 홈페이지가 크게 부각된 것이 원인이 되었다. 지금까지 세가 홈페이지는 세가에 관련된 정보를 주로 서비스해 왔지만 앞으로는 엔터테인먼트에 관해서라면 무엇이라도 게재할 수 있는 홈 페이지로 변신시키려고 하고 있다.

에닉스 게임 스쿨에 10개사 대거 참여

장래에 게임 크리에이터를 꿈꾸는 학교, 에닉스 게임 스쿨에 아틀라스. 캡콤. 코에이. 코나미. 컴파일. 스퀘어. 타이토. 허드슨. 반프레스토. 마이크로 캐빈 등 10개사가 자본을 참가시켰다. 이 자본 참여에 의해 교명이 「디지털 엔터테인먼트 아카데미」로 변경됐다. 내년부터 3년제로 증성되고 주야 2부제로 실시될 예정인 이 학교는 보다 우수한 인재를 육성해 갈 것으로 보인다.

미 3D fx 사, 모델3 를 초월한 기판 개발

미국 3D fx 인터랙티브사가 개발한 아케이드용 CG시스템 「시스템3D」를 윌리엄즈 사 등을 포함해 WMS인더스트리 사가 채용하고 있는 것으로 밝혀져 화제가 되고 있다. 「시스템 3D」의 중심이 된 것은 「브도우 그래픽스」라고 명명된 CG 기판으로 TV 게임 개발 메이커의 주문을 포함한 커스텀제라는 것이 큰 특징이다. 이것을 채용하면 저가격으로 고도의 CG게임을 개발, 제조할 수 있다는 것을 3D fx 사는 세일즈 포인트로 내세우고 있다. 3D fx 사의 한 관계자에 따르면 이 CG능력은 세가 사의 「모델3」와 견주어도 그 이상의 능력을 가지고 있다고 한다. 「브도우 그래픽스」는 지금까지 데이타 이스트나 쟈레코가 테스트 중에 있지만 본격 도입은 WMS 사가 최초라는 것. 3D fx인터랙티브 사는 94년 3월 설립된 시스템 메이커로 설립자인 캠벨 회장이 인텔 출신의 하이테크 기술 그룹을 이끌고 있다.

■음비법을 세종대왕이 막아준다?!

최근 문체부 산하 게임 관련 2단체가 게임 산업의 발전적인 육성방안을 마련하기 위해 통합되어 지난 6월 7일부터 본격적인 업무에 들어갔다. 이에 발맞춰 용산 매장에서는 이상한 소문이 떠돌고 있으니. 6월 7일부터 시행된 음비법에 대한 보호 방안으로 등장한 일정 액수의 세종 대왕.

단체의 통합으로 협회 회원사 및 국내 게임 관계 업체들에게 발전적인 방안을 제공한다고 하던데 발전적 방안에 세종대왕이 톡히 힘을 발휘하는가 보다.

■김회장의 걸음걸음에 뿌리오리다

아케이드 업계의 대부 김갑환 회장이 한국컴퓨터게임산업중앙회 회장직에서 최근 사임했다. 오랫동안 아케이드 업계를 이끌어 오던 김회장의 사임에 업계에서는 상반된 반응이 일고 있다. 아쉬워하는 쪽. 그리고 또 다른 쪽 반응은 웬일일까?

■투신전이 드디어 PC게임으로 나온다

이제 정말로 비디오 게임기를 살 필요가 없어진 것 같구나. 투신전이나 버철 화이터를 즐기고 싶은 IBM PC 유저들은 비디오 게임기 살 돈으로 차라리 시스템 사양만 업그레이드 하면 비디오 게임기보다 훨씬 나은 멀티 게임기가 생기는 구만!!

■이번달은 마리오가 새옷을 입는 달!

오랜 기다림 끝에 나오는 닌텐도의 새로운 하드웨어 'N64'.

게임 세계에 64비트의 새로운 세계가 열리는 순간이다. 과연 64비트의 힘은 어느정도일까?

앞으로 닌텐도의 판매 전략이나 소프트웨어의 질적 수준에 따라서도 많은 영향을 받겠지만 과연 16비트에서 32비트로의 전환점과 같은 느낌을 또 다시 받을 수 있을까?

닌텐도64의 국내 발매도 결정된만큼 우리나라에도 64비트의 새로운 세계가 열리게 될 것이다.

N64 발매로 시작된 게임 배틀 제 3라운드의 승자는?

「닌텐도 64」가 6월 23일 발매되었다. 닌텐도로서는 8비트 패밀리 컴퓨터(패미콤), 16비트 슈퍼컴보이에 이어 가정용 게임기의 3세대 중핵 상품이 된다.

패밀리, 슈퍼컴보이로 과거 2번에 걸쳐 라이벌들을 멋지게 따돌리고 게임계에서 절대적인 위치를 구축해 온 닌텐도. 이번 "제 3라운드"대전 상대는 플레이 스테이션, 세가 새턴 그리고 퍼스널 컴퓨터이다.

그 모든 것에서 이길 수 있을까?.

게임 배틀 제 1라운드는 패미콤 등장시

83년에 발표된 패밀리 컴퓨터는 84년 8월 연간 판매대수 131만대, 85년 294만대, 86년 411만대로 매상을 신장시켰고, 87년에는 일본 누계 판매 대수 1000만대를 돌파하였다.

제 2라운드의 불씨가 된 것이 NEC 홈 일렉트로닉스가 87년에 발표한 「PC 엔진」이다. 계속해서 88년 세가의 16비트기 「메가 드라이브」, 닌텐도는 87년도에 16비트기 발매를 발표, 그리고 90년말에 슈퍼컴보이을 발표했다. 이 게임 배틀 제 2라운드 라이벌 2사가 선행한 점에서는 이번의 제 3라운드와 동일하다.

"양자"에의 보완점

이런 "닌텐도 왕국"에 대해 비판적인 목소리도 높아지기 시작한다.

닌텐도는 소프트 모체에 카세트식 롬 카트리지를 채용 그 제조를 한번에 떠맡을 수 있는 시스템을 만들었다. 소프트 메이커는 닌텐도에 생산 위탁료를 지불한다. 이 요금이 슈퍼컴보이 소프트의 경우 3500엔 정도로 추정되고 있다(단 닌텐도는 95년 12월에 가격인하를 하였다). 예를들면 10만개를 제조하는 경우 소프트 메이커는 위탁료만으로 3억 5000만엔이 필요하다. 만일 30만개, 40만개가 팔리는 소프트를 만들 수 있는 회사가 혹은 사람이 있다고 해도 자금이 없으면 참여할 수 없다. 닌텐도 자체의 고수익 본질과는 모순되는 새로운 크리에이터 탄생의 여지가 적은 것이다.

소프트 가격도 1만엔에 가깝게 되어 버린다. 이 가격이 중고 시장을 형성하는 근거가 된다고 보는 견해도 있다. 또 롬 카트리지는 생산에 시간이 걸리기 때문에 판매 현황을 보면서 상품을 보급하는 것이 어려워 발매일 3~4개월 이전에 소프트 메이커는 도매상으로부터 주문을 받을 필요가 있다. 이런 예상 주문에는 유저의 목소리는 반영되기 어렵다. 따라서 실제 마케트와의 차이가 생기고 매장의 재고가 산더미같이 쌓이게 되어 경매되는 소프트, 인기가 있어 품절되어 구입할 수 없는 소프트 등 유통에 있어서도 다양한 문제점이 들어나게 된다.

게임 소프트 제 3라운드는 이런 다수의 문제점에 대한 보완점으로서 등장한 32비트기 중에서도 플레이 스테이션과 세가 새턴과 스스로 아성을 지키려고 하는 닌텐도 64비트 신형기와의 전쟁이라고 할 수 있을 것이다. 그런 소프트의 높은 가격, 예상 발주에 의한 마케트 파악의 부정확성이란 허점을 노리는 무기로서 32비트기 진영이 소프트의 미디어로서 채용한 것이 CD 롬이다.

그러나 32비트기 진영이라고 해도 모두가 평판이 좋은 것은 아니다. 마케트 파악이라고 해도 예상이 빗나가는 경우는 생긴다. 한편 닌텐도도 종래 완구 도매상 유통을 닌텐도64 발매를 기회로 재편하고자 하는 방침. 즉 각사들의 유통 개혁이라는 테마가 있는 것도 게임 배틀 제 3라운의 특징이다.

1조엔 시장을 둘러싼 공방

물론 하드웨어의 성능과 그것을 효과적으로 살리는 어떤 소프트가 등장하는가에 유저의 흥미가 끌리는 것은 당연하다.

32비트기 중에서도 플레이 스테이션과 세가 새턴이 성장해 온 것은 양자가 폴리곤이라는 입체 표현 기술을 사용한 리얼타임 CG(컴퓨터 그래픽)가 장점인 머신이었다고 하는 점을 간과할 수 없다. 이로 인해 아케이드에서 인기 레이스 게임, 격투 게임을 이식할 수 있게 되어 커다란 지지를 얻었다.

이번 등장한 닌텐도의 64비트기 닌텐도64도 폴리곤에 의한 리얼타임 CG를 장점으로 한 고성능 하드웨어이다. 폴리곤 이외에도 어떤 놀랄만한 기능이 있는 걸까? 또 그것을 살린 어떤 소프트가 나올 것인가?

소프트는 소수정예, "진화" 기대할 수 있는 소프트

닌텐도 브랜드 소프트에서는 앞으로 『슈퍼 마리오 카트 R』, 『웨이브 레이스 64』, 『스타 폭스 64』, 『카비 볼 64』(모든 타이틀은 가칭, 발매일 미정) 등 발매가 예정되어 있다. 『슈퍼 마리오 64』 등 3개를 포함해 닌텐도 브랜드 소프트는 96년 중에 20종류 정도가 발매될 예정이다. 닌텐도 이외의 소프트 메이커, 소위 서드 파티가 제작하는 닌텐도 64 대응 소프트도 서서히 윤곽을 드러내기 시작했다.

이미지니어는 『열투 프로야구 스타디움 킹』, 『멀티 레이싱』을 『드래곤 퀘스트』 시리즈로 유명한 에닉스는 2가지 닌텐도64 대응 소프트를 개발중이다. 그 중 한가지는 『와인더 프로젝트』라고 하는 아이들을 키워가는 게임이 될 예정이다.

써 넣을 수 있는 게임도 가능

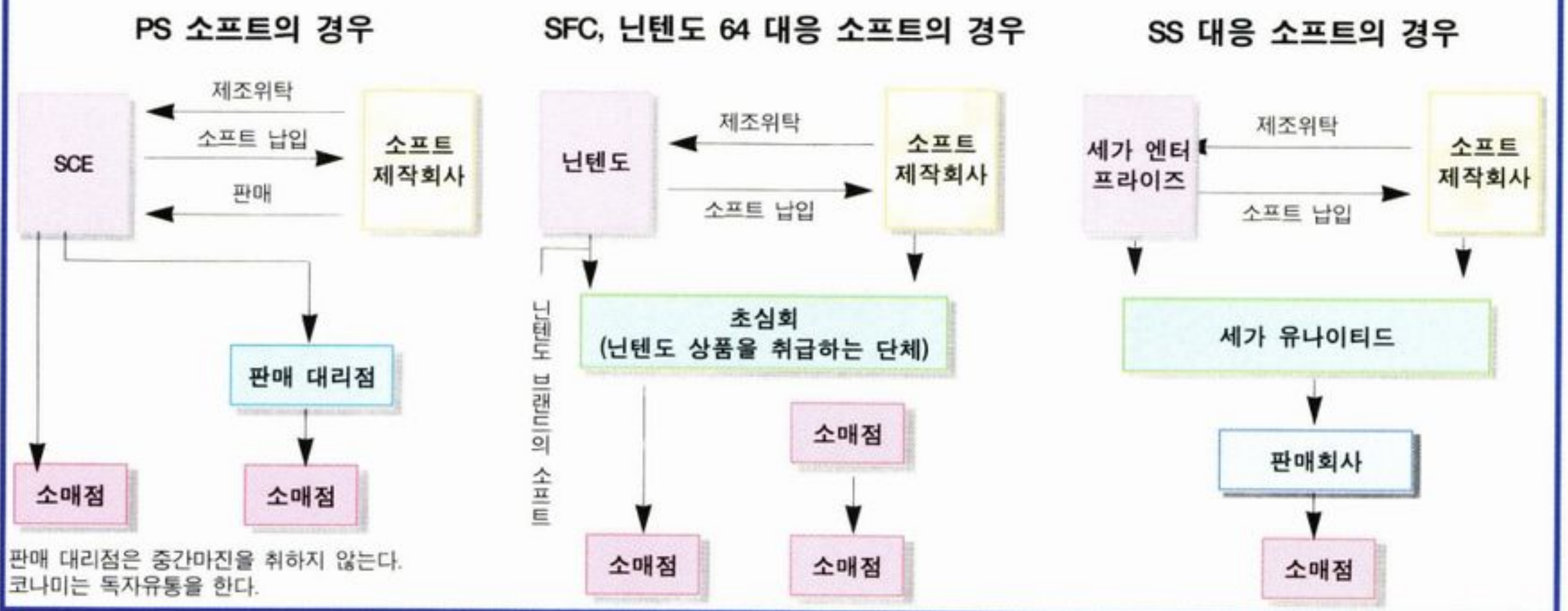
닌텐도64 소프트는 패밀리, 슈퍼컴보이와 동일한 롬 카트리지 방식이다. 32비트기 진영이 채용하고 있는 CD 롬으로는 하지 않았다. 롬 카트리지로 한 것은 「카세트이면 안에 반도체를 넣는 것이 가능하다」것도 큰 이유의 한가지이다. 카세트 안에 다른 "두뇌"를 삽입하는 것에 의해 전체 성능을 더욱 업할 수 있기 때문이다. 이것은 기존의 슈퍼컴보이에서도 닌텐도가 받아들이고 있던 수법이기도 하다. 또 CD 롬에 비교해서 데이터를 읽는 속도가 빠른 것도 롬 카세트의 메리트이다.

한편 롬 카세트는 가격이 높고, 제조에 시간이 걸리며 용량이 그 정도 많아야 한다는 단점이 있다. 그런 결점을 보완해 닌텐도64의 가능성을 더욱 넓힌 것으로서 연말부터 연초에 걸쳐 발매를 예정하고 있는 확장 장치가 있다. 그것이 외부 기억 장치 「64 디스크 드라이브」(64DD, 가칭, 가격 미정). 롬 카트리지와 CD 롬과는 달리 대량의 데이터를 읽는 것뿐만 아니라 써 넣는(보존하는)것도 가능한 자기 디스크이다. 자기 디스크의 총용량은 64의 본체 아래에 받침대같이 설치하는 형태이다.

가정용 TV 게임기의 주요 스펙 특징

게임기명(메이커)	가 격	메인 CPU	해상도(최대)	표시색수	그 밖의 특징 등
닌텐도 64(닌텐도)	2만 5000엔 (콘트롤러는 1개 부속, 접속 케이블 별도)	64비트 (RISC CPU)	640X480도트	209만색	롬 카세트를 사용. 고속 동작이 가능한 특수한 메모리(RAMBUS)를 채용. 확장 유니트로서 64MB자기디스크 드라입, 모뎀 등을 계획
플레이 스테이션 (소니 컴퓨터 엔터테인먼트)	2만 4800엔 (콘트롤러 2개, 케이블, 메모리 카드 부속)	32비트 (RISC CPU)	704X488도트	1677만색	CD롬을 사용. 3D의 좌표계산을 하는 지오메트리 엔진 칩을 탑재. CD 롬 드라이브는 배속, 본체 가격은 옵션 프라이스
세가 새턴 (세가 엔터프라이즈)	2만엔(콘트롤러 1개, 접속 케이블 부속)	32비트 2개 (RISC CPU)	704X480도트	1677만색	CD 롬을 사용. 배경, 스프라이트와 폴리곤의 표시를 각각 하기 위해 비디오 프로세서를 2개 탑재. CD 롬 드라이브는 배속
슈퍼컴보이(닌텐도)	2만 5000엔 (콘트롤러 2개 부속, 접속 케이블 별도)	16비트	512X448도트	3만 2000색	2차원 스프라이트를 고속 표시하는 비디오 프로세서를 채용

판매 대리점은 중간마진을 취하지 않는다.
코나미는 독자유통을 한다.

장 르	격투 액션	발매일	96년 7월 중순
제작사	SNK	가 격	미정

96년 여름 격투 게임계 강타!

킹오파 '96에 한국의 새로운 무대 결정설

SNK의 인기 캐릭터들이 한자리에 모여 펼치는 격투 대회 『더 킹 오브 화이터즈』 시리즈. 94년에 시작된 이 시리즈는 매년 개최되는 격투 대회로 금년도에도 등장할 준비를 하고 있다. 이번호 챔프에서는 96년도에 새로운 모습으로 등장할 『더 킹 오브 화이터즈 '96』을 인터넷 정보와 여러 관련자료를 통해 예언해 보겠다.

완성 직전! 96년도 여름의 왕좌는 누구에게!?

총 26인의 캐릭터가 열띤 격투를 벌였던 『더 킹 오브 화이터즈'95』. 94년도에 이어 95년도에 등장한 이 게임은 전작과 비교해 기술의 바리에이션이 풍부해졌으며 팀 에디트와 숨겨진 캐릭터 선택법 등 여러가지 새로운 시도가 돋보였다.

이번에 등장할 『96』은 또 다른 시도로 가득하다고 하는데… 과연 어떠한 모습을 보여줄까?

예측 1 등장 캐릭터에 변경은 없는가?

시리즈 최초인 『94』에서는 당초 SNK의 목표대로 자사의 유명 캐릭터들이 새로운 디자인으로 대거 출현했었다. 물론 오리지널 캐릭터들도 다수 투입되었는데 그들 오리지널 캐릭터 중에 아직도 그 생명을 유지하고 있는 캐릭터(일본팀과 야가미 이오리, 하이데른, 겐타이 친 등등)들은 대다수 하나의 팀을 유지하기 위한 캐릭터들로 그렇지 못했던 캐릭터(헤비 D. 브라이언, 록키)들은 삭제되었다. SNK의 발표에 의하면 이번 『96』에서도 캐릭터의 삭제와 추가가 이루어진다고 한다.

새로운 모습으로 등장할 쿄. 더욱 성숙한 모습을 기대할 수 있을까?

전혀 새로운 이미지의 쿄가 선보여질지도!?

이오리의 왼손이 이제까지의 일러스트와는 조금 색다르다. 그리고 그의 다리에 달려 있던 끈(?)도 없는데…

정확히 어떤 캐릭터가 삭제될 지는 불명이지만 참가가 확실시되고 있는 캐릭터는 7명이 공개됐으며 신 캐릭터는 한명이 공개되었다.

현재 참가가 확실시되어 있는 캐릭터는 주인공인 쿠사나기 쿄, 로버트 가르시아, 료 사카자키, 테리 보가드, 한국의 김갑환, 최번개, 장고한이다. 또한 추가가 확실시된 캐릭터는 이름이 불명인 체 일러스트만 공개되었다. 일러스트 상으로 보아서는 쿠사나기 쿄나 야가미 이오리와 비슷한 기술을 사용할 듯하다(복부에 새겨져 있는 문장이 쿠사나기 쿄의 장갑에 있는 문장과 동일하다). 이 캐릭터는 현재 추가가 확실시되는 2팀 중에 한명이다.

삭제에 관해서는 자세한 이야기가 언급되고 있지 않지만 2개의 새로운 팀이 추가되기 때문에 한개의 팀이 삭제된다고 한다. 그렇다면 삭제되는 캐릭터는 총 3명!? 2팀의 추가에 있어서 확률이 가장 높은 캐릭터로는 기스 하워드와 존 크로리, 그리고 덕킹으로 좁혀져 있으며 『95』의 아랑팀 엔딩에 기스가 자신의 등장을 예고 하고 있기 때문에 큰 이변이 없는 한 기스는 확실히 등장할 것이라고 한다.

이번에 새롭게 추가가 될 예정인 신 캐릭터 일러스트

예측 2 캐릭터들의 그래픽적 변경은 없는가!?

캐릭터의 증감에 이어 이번에는

보다 터프해진 테리 보가드를 만나게 된다

각 캐릭터들의 외견적 변경에 대해서 이야기 하겠다. 아직 부분별 색지정 문제로 완벽한 캐릭터라고는 할 수 없지만 전 캐릭터의 그래픽이 새로워진다는 충격 속보가 공개됐다.

『94』가 『95』로 넘어오면서 많은 변화를 가지고 있었지만 그래픽적인 부분은 변화가 가장 미약했었다. 따라서 이번 『96』에서는 대대적인 캐릭터 그래픽 변경이 이루어진다고 한다. 이 역시 화면 공개가 되지 않았지만 쿠사나기 쿄의 경우 기존의 이미지를 유지하기 위해서 교복을 입고는 있지만 그 디자인이 다르다고 한다. 이렇듯 기존의 이미지를 유지하는 범위내에서 변경이 이루어진다고 한다.

아카리의 외문정주같은 되치기 기술도!?

새롭게 추가되는 스테이지는?

신 캐릭터를 중심으로 한 새로운 팀이 추가되면 그와 함께 스테이지 역시 추가될 것이다. 물론 시리즈를 거듭하게 되면서 전 캐릭터의 스테이지가 변경되는 것은 사실이다. 여기서 한 가지 확실한 것은 『94』 이후에 또 다시 한국을 무대로 한 스테이지가 등장한다는 것이다. 장소는 수원성으로 그 일부를 이용하여 스테이지가 제작되고 있다. 또한 모든 팀의 스테이지가 새롭게 구성될 예정이다. 그러나 이 역시 각 팀이 가진 이미지를 저버리지 않는 범위내에서 작업이 진행되고 있다.

등장은 7월중순! 예언은 적중할 것인가!?

여기까지가 챔프가 인터넷과 6월 동경에서 열린 토이쇼의 자료들을 중심으로 꾸며본 대예언이다. 물론 챔프 스탭진들이 노스트라다무스같은 존재는 아니기 때문에 100% 확실하다고 장담할 수는 없지만 어느 정도는 실제 SNK에서 공개된 것이기 크게 벗어나지 않을 것이라 생각한다.

7월 중순에 아케이드에 등장할 완성판을 상상하며 『더 킹 오브 화이터즈 '96』 대예언 기사를 이것으로 마칠까 한다.

© 1996 SNK

소닉 익스트림
SONIC X-TREAM

장르	액션	발매일	96년 겨울 예정
제작사	세가	가격	미정

소닉, 드디어 32비트를 무대로

지난 E3쇼에서 소닉에 관해 중요한 정보가 공개됐다. 그것은 바로 새턴용 『소닉 익스트림』이다. 전시되어 있는 소프트에는 보너스 스테이지까지 추가된 플레이가 가능한 버전이었다. 개발 상황은 아직 미약하지만 그 스피드와 약동감은 상상을 초월한다. 16비트에서 32비트로 무대를 바꾼 소닉은 타이틀에서도 알 수 있듯이 「익스트림(과격한) 액션」으로 전세계 소닉 팬들을 매료시킬 것이다.

초음속 고속도치의 새턴 출장

어두운 동굴 내의 3D 고속 스크롤

'마리오따위는 내 상대가 될 수 없어!'라고 말하는 소닉

새턴에서라면 3D액션!

일찌기 2D액션의 최고 정점에 도달한 「소닉」. 이번 『익스트림 소닉』은 새턴의 기능을 충분히 살린 것으로 한층 격을 높혀 진화를 추구한 3D액션 게임이다. 필드는 기존의 시리즈의 분위기를 자아내면서도 모든 것이 폴리곤으로 묘사되어 화면의 구석구석까지 자유롭게 이동할 수 있다. 또 소닉의 회전과 함께 배경이 고속 회전하기도 하고 물고기의 눈을 통해 보는 듯한 쭈그러진 필드의 스테이지 등은 지금까지는 없었던 아주 참신한 소닉을 체험하게 해 줄 것이다.

재빨리 달린다! 소닉의 매력 중 하나

화면 한쪽 끝으로 크게 점프! 쭈그러진 화면이 좀 이상한 느낌

빙글빙글 강력한 스핀 업 배경도 함께 돌고 있다

© 1996 SEGA

로트의 전설을 SFC로 체험한다

드래곤 퀘스트 III

~그리고 전설로...~

완성된 시스템, 장대한 모험에 어울리는 드넓은 세계, 그리고 감동적인 이야기... 그 모든 것이 집약되어 있는 『드래곤 퀘스트Ⅲ』가 대폭 파워 업되어 SFC에서 부활한다. 이번의 이식은 단순한 이식이 아니라 『드래곤 퀘스트Ⅶ』이라고도 부를 수 있을 만큼 수준 높은 게임이 될 것이다.

장 르	롤플레잉	발매일	미정
제작사	에닉스	가 격	미정

전설은 시간을 넘어 궁극의 진화를 맞이한다

에닉스를 대표하며 비디오 게임계의 양대 RPG로도 통하는 『드래곤 퀘스트』 시리즈. 그 시리즈 중 「로트의 전설 3부작」의 마지막을 장식했던 『드래곤 퀘스트3』가 SFC로 리메이크되어 등장한다. 그러나 단순한 이식이 아니다. 여기에 소개된 사진을 보면 『드래곤 퀘스트 1,2』가 이식됐을 당시와는 비교도 않될 정도로 그래픽이 향상됐음을 알 수 있다.

빛과 그림자가 어우러진 마을 화면이지만 분위기를 한층 돋구기 위해서 이런 배경까지 들어가 있다. 세세한 곳까지 그려져 있는 그래픽은 마치 한장의 그림을 보는 듯한 느낌마저 든다.

바다에서 만나게 되는 적들과의 전투. 이제까지 볼 수 없었던 화려한 배경을 느낄 수 있다

마을의 뒤쪽에 있는 작은 뜰을 걷고 있는 캐릭터들. 뒤쪽에 아름다운 숲의 그래픽이 보인다

시리즈 최고의 퀄리티를 실현!

현재 SFC용 『드래곤 퀘스트3』는 모든 그래픽과 전투 신의 애니메이션이 최고의 퀄리티로 제작되고 있다. 손색없는 제작의 열의가 최고의 작품을 만들어내고 있는 것일까?

DQ3 의 매력을 검증한다!

지금까지도 시리즈 중 최고라는 찬사를 받고 있는 『드래곤 퀘스트3』. 과연 그 매력은 어디에 있는 것일까? 그 매력이 SFC로 넘어오면서 약해지거나 사라지진 않을까?

『드래곤 퀘스트』는 성장하는 게임이라고 할 수 있다. 『1』에서 RPG라는 장르를 세상에 알렸으며 『2』에서는 파티 플레이의 재미를 일깨워 주었다. 물론 이러한 성장에 관한 이미지는 최근에 발매된 『6』로까지 이어지고 있다. 하지만 이중에서도 가장 인정을 받고 있는 것이 RPG라는 장르의 시스템에 기초를 잡아준 『3』이다. 그렇다면 『3』란 과연 어떤 게임일까? 그 매력을 찾아보자!

STORY 로트 전설 완결, 모든 비밀이 밝혀진다

이야기의 주인공은 아리아한이라는 나라에 살고 있는 한 젊은이이다. 그는 16번째 생일을 맞이하여 왕을 알현하기 위해 성으로 가게 된다. 멋있는 용사였던 그의 아버지처럼 드넓은 세계로 여행을 떠날 허가를 받기 위해서...

『3』는 젊은 용사와 그의 동료들이 펼치는 모험 이야기이다. 모험을 하게 되는 세계는 아리아한만이 아니라 사막의 나라 이시스와 신비의 나라 지팡 등 다양한 곳으로 넓혀져 간다. 그리고 이야기의 클라이막스에는 『1.2』에 등장하는 로트 전설의 비밀과 이 세계의 비밀이 밝혀지게 된다. 로트 전설 3부작의 완결편이기도 한 이 『3』를 빼놓고는 『드래곤 퀘스트』를 말할 수 없을 것이다.

비밀은 아리아한만이 아니라 『1.2』에 공통으로 연결되는 로트의 전설까지 포함하고 있다

BATTLE 전략적 요소가 강한 전투 신

『1.2』에 비해서 『3』의 전투는 상당히 전략적인 요소가 강하다. 몬스터의 공격 방법이 풍부해진 것은 물론이며 무엇보다도 직업이란 개념이 등장한 점에 큰 특징이 있다고 하겠다. 직업마다의 특징이 전투에 크게 작용하고 파티의 구성에 따라 전투 방식도 완전히 달라지게 된다. 예를들어 전사만이 모인 파티라면 화끈한 육탄전을 즐길 수 있으며, 마법사나 승려를 중심으로 한 경우는 마법 중심의 전투 방식을 취하게 된다. 물론 최고의 전투 방식을 취하기 위해서는 플레이어 본인이 신중한 파티 구성을 해야한다. 당신이라면 과연 어떤 파티를?

개성적인 장면들이 지속적으로 연출된다

SYSTEM 『드래곤 퀘스트』 시리즈의 원점이 되는 시스템을 확립

1. 전직 시스템

『3』에서 대단히 획기적이었던 것이 캐릭터의 매력을 120% 끌어낼 수 있는 전직 시스템. 『VI』에서도 다마의 신전이 모험의 도중에 등장하여 기본적으로 7개의 직업에서 자유롭게 전직이 가능했다.

이 전직 시스템 덕택으로 마법을 사용하는 전사를 만들거나 무투가의 민첩함을 가진 현자를 만드는 등 캐릭터를 키우는 재미가 몇배로 늘어났다. 이번의 『3』에서는 특기가 늘어나거나 무엇인가 새로운 직업이 추가될지도... 기대해도 좋을 것이다.

전사

육탄전이 특기로 마법은 사용할 수 없다. 대다수의 무기와 방어구의 장비가 가능하다

승려

치유계 마법과 저주를 회복시키는 주문을 특기로 한다. 레벨이 올라가면 공격 주문도 사용할 수 있다

용자

주인공의 직업. 주문도 직접 공격도 모두 특기이다. 단, 전직을 할 수 없다

마법사

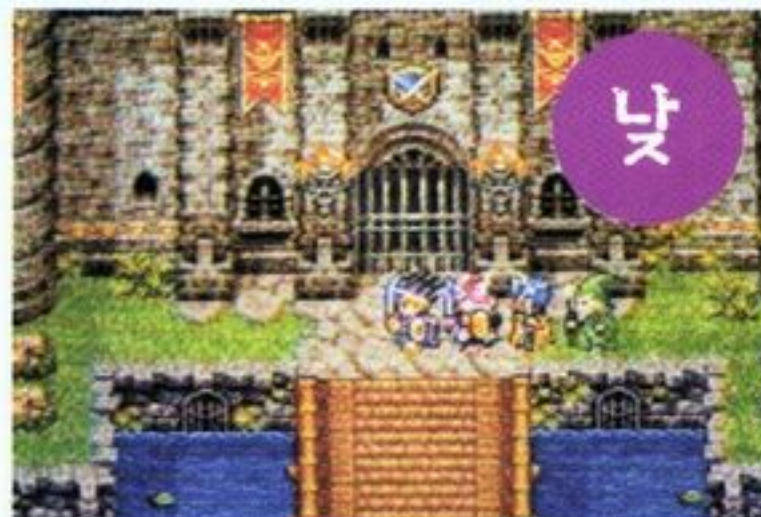
공격 주문의 스페셜리스트. 그 대신 HP와 완력은 대단히 낮다

2. 낮과 밤의 구별

모험을 하고 있으면 태양이 서쪽으로 지고 이윽고 밤이 찾아온다. 그런 당연한 일을 게임에 도입한 것도 이 『3』가 최초였다.

밤이 되면 마을 사람들이 잠들기 때문에 이야기를 들을 수 없게 되기도 하며 반대로 밤이 아니면 들을 수 없는 중요한 정보가 있기도 한다. 물론 낮과 밤에 따라 몬스터의 출현율과 강도가 달라지기도 한다. 즉, 낮과 밤의 개념이 도입되어 게임이 보다 리얼하게 바뀐 것이다.

밤

밤은 주변이 약간 어둡게 변한다. 등불이 빛나고 있는게 느껴지는지? 정말 환상적인 분위기이다

낮

이것이 낮의 사진. 아래에 동일한 장소의 밤에 찍은 사진과 비교해 보자

© 1996 ENIX

리그로드 사가 2

3D 폴리곤 RPG의 선구자 『리그로드 사가』가 1년의 세월이 지나 다시 돌아왔다. 이번에는 마이크로 캐빈 혼자만의 독자적 제작이 아니라 세가와의 공동 개발로 제작이 이루어진다. 때문에 전작에서 플레이어를 흥분시켰던 입체 배틀이 더욱 파워업 됐다. 다시 한번 새턴 유저들을 흥분시킬 제 2탄. 과연 어떠한 모습을 갖추고 있을까?

팬들을 만족시킬 대망의 속편 등장

지난 6월초에 열렸던 동경 토이쇼. 다수의 기대작들이 전시되어 관람객의 눈길을 끌던 그 전시회의 한 구석에서는 두명의 남자가 사람들의 시선을 모았다. 그 두사람은 바로 『리그로드 사가2』의 디렉터와 시나리오 라이터인 코노 켄이치와 세타 테츠야였다. 그들이 관람객 앞에서 발표한 것은 역시 『리그로드 사가2』. 이번호 챔프에서는 두 사람이 밝히는 『리그로드 사가2』의 최신 정보를 남김없이 공개하겠다.

『2』의 제작 발표는 6월 6일부터 시작됐던 토이쇼에서 행해졌다

최신작에서는 「중력」이나 「비행」이란 개념이 들어가 전작보다 높이를 활용한 전술을 사용하게 될 것이다

3배의 볼륨으로 다가온다!

폴리곤을 구사한 입체적 지형에서 드라마틱한 배틀이 전개되는 『리그로드 사가2』. 이번에는 게임의 핵심인 「입체 배틀」이 보다 파워업되어 높이를 중요시한 전략 게임이 됐다. 더욱이 전작에서 호평받았던 「기술 습득 시스템」도 80% 이상의 기술이 모두 새롭게 바뀌었다. 또한 전체 지도도 전작에 3배에 달하기 때문에 보다 스케일이 커졌다고 할 수 있다.

전작을 월등히 뛰어넘은 다양한 기술이 등장하는 『2』. 화려하고 호쾌한 기술이 작열한다!

전작 리그로드 사가 에서 전해지는 영웅들의 전설

아름다운 여왕이 평화롭게 통치하는 퀸 랜드 여왕국. 리그로드 대륙의 북부에 위치한 이 작은 나라를 동방의 야마타이국이 습격했다. 야마타이의 마장군 겐유사이와 그를 따르는 5인의 간부들이 가지고 있던 강대한 힘에 의해 저항조차 해보지 못하고 쓰러져 버리는 퀸 랜드. 그 속에서 적의 공격을 돌파하여 왕자와 몇명의 가신들이 탈출에 성공한다. 하지만 여왕은 겐유사이에게 사로잡히게 되고 퀸 랜드는 야마타이에게 점령당했다.

적의 손길이 미치지 않는 곳으로 도망간 왕자는 가신들과 함께 반격을 개시한다. 이윽고 왕자는 주변 국가를 돌아다니며 강력한 동료들을 모으고 다양한 기술을 익혀 나라를 되찾는다. 전작 『리그로드 사가』는 정통파 환타지를 기본으로 동양의 분위기를 연출한 신선한 스토리였다.

주인공 아서 왕자. 약간 우유부단한 점도 있지만 여행을 하면서 강하게 성장해 나간다

동료들과 함께 싸우며 경험을 쌓는다. 최종 목적은 물론 겐유사이를 쓰러뜨리는 것!

『리그로드 사가2』를 알기 위한 3가지 키워드

Tactics 「비행」과 「중력」으로 전략성이 UP!

배틀 필드에 폴리곤을 사용하여 「입체 공간」을 실현하여 다양한 시점에서 플레이가 가능했던 전작. 그 후 현재 개발중인 『2』에서는 「비행」과 「중력」이라는 개념이 들어가 보다 섬세한 전술을 세우게 됐다. 때문에 적이 서있는 지면을 솟아오르게 만들어 미끄러지게 할 수도 있다.

플레이어의 수만큼 전술이 생겨나는 바리에이션 풍부한 전투 신

계곡이나 절벽을 이동할 수 있는 「비행 능력」을 가진 유니트는 믿음직한 동료이다. 또한 이 유니트들에 의한 공중전도 가능하다. 이번 『2』에서는 적의 레벨도 상당하기 때문에 최대한 머리를 짜내서 전술을 세우지 않으면 전멸할지도!?

전작

지면을 솟아오르게 하는 마법으로 벽을 만드는 것은 가능했지만 기본적으로 수평면 상에서의 배틀이었다

Story 메인 테마는 「긍지」

게임의 무대가 되는 것은 전작에서 친숙해진 리그로드 대륙과 숙적 겐유사이의 모국 야마타이, 그리고 또 하나의 새로운 세계이다. 즉, 『2』에는 전작을 즐겼던 사람이라면 '앗! 이곳은!!'이라고 느낄 수 있는 부분도 다수 있다는 이야기이다.

전작

마음 든든히 의지할만한 캐릭터였던 전작의 주인공 아서

시간적 배경은 전작의 사투가 전설로 남아있을 정도로 상당히 지나간 때이며 이번 작품의 메인 테마는 「긍지」이다. 이러한 테마 아래 제멋대로인 여자 용기사 뮤와 소꼽친구인 라스티, 그리고 난자 아스카라는 주요 멤버가 새로운 전설을 만들어내는 모험을 하게 된다. 연출면에서는 3D라는 이점을 살린 화려한 연출이 다수 준비되어 있다고 한다.

전작

○초반부터 겐유사이와 맞대결하는 장면은 충격적이었다

Skills 200가지 이상의 기술이 등장

전작에서는 150가지 이상 등장했었던 기술. 『2』에서는 그 수가 200가지로 파워 업됐다. 더욱이 그중에 120가지가 확실히 새로운 기술이라는 사실이 더욱 놀랍다.

기술을 전장에서 익히는 방식은 상당히 참신한 것이었다

전작

이번에는 어떤 기술을 익히게 될 것인지 지금부터 기대가 크다. 이외에도 기술과 기술을 조합시켜 보다 강력한 기술을 만드는 것도 가능하다고 한다. 기술마다 복수의 카메라 워크를 가지고 있기 때문에 그 박력은 말로 표현할 수 없다.

○높이의 개념에 의해서 적이 언덕 위에 기다리고 있는 듯한 연출도 가능해졌다

이후의 속보는…

이제까지 소개한 정보 이외에도 『2』는 캐릭터의 목소리를 호화 성우진으로 꾸밀 것인가, 하나의 맵에 출격할 수 있는 캐릭터의 수는 늘어날 것인가 등에 대한 정보가 많이 있다. 그러나 이번 『리그로드 사가2』의 발표에서 가장 인상깊었던 것은 개발 스탭진의 "전작을 즐긴 유저의 기대에 120%의 만족을 드릴 수 있습니다."라는 자신에 찬 말이었다. 아직 개발 도중이면서도 말할 수 있는 이 자신감, 앞으로 어떠한 모습을 보여줄 지는 모르지만 분명히 팬들의 기대를 저버리지는 않을 것이다.

이번 모험에서는 도대체 어떤 감동을 체험하게 될 것인가

© 1996 SEGA/MICRO CABIN

최고의 레이싱 게임이 N64로 재출격!

슈퍼 마리오 카트R

기 종	닌텐도64	현지 발매일	미정
장 르	레이스	현지 발매가	미정
제작사	닌텐도		

NOA의 아라카와 사장에 의하면 「슈퍼 마리오 카트R」을 크리스마스 주력 상품으로 투입할 예정이라 한다. 과연 미국에서 품절을 기록한 전작의 기록을 재현할 수 있을 것인가!? 닌텐도의 비장의 카드라고 해도 과언이 아닐 것이다.

4인 대전도 가능 진화한 마리오 카트 !

친숙한 캐릭터가 역주하고 있는 타이틀 화면. 오른쪽 화면에 있는 악당의 얼굴은 와리오. 드디어 「마리오 카트」에도 등장

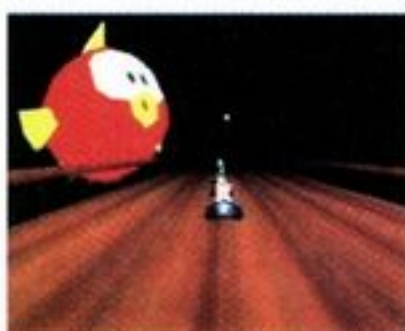
이 「슈퍼 마리오 카트R」은 SFC 레이스 게임의 최고 걸작 「슈퍼 마리오 카트」의 신작이다. 그랑프리, 타임 어택, 대전, 배틀의 4가지 모드를 탑재. 대전 모드에서는 N64의 앞면에 붙어 있는 4개의 컨트롤러 단자를 사용하는 것으로 화면의 4분할에 의한 4인 대전을 실현했다. 머신의 조작에는 아날로그 입력의 3D스틱을 사용한다. 스틱의 조작 정도에 따라 미묘한 코너링 조작을 할 수 있는 것이다. 3D 스틱을 사용한 새로운 조작 감각의 4인 대전. 「R」이 혁명적인 레이스 게임이 될 것은 틀림없는 사실이다.

장애물에 부딪혀서 원가를 외치고 있는 마리오. 연출은 세부까지 공을 들였다

전작에서는 지면에 놓여져 있던 아이템 박스. 「R」에서는 공중에 떠 있다

언제나 웃고 있는 NOA의 아라카와 사장. N64로 미국 제패를 노리는 그 얼굴에는 자신이 넘치고 있다

2인 대전 화면에서는 전작과 같은 횡 2분할 화면이다. 코스의 끝이 넓어져서 전작보다 보기 쉽게 되었다

그리고 이것이 4인 대전시의 4분할 화면. 콘트롤러를 가지고 오면 가볍게 친구와 레이스를 즐길 수 있다

지면에 압박해 오는 듯한 스피드감이 느껴지는 이 시점은 드라이버 시점? 시점도 몇종류 있을 것이다

레이스 화면에서는 새로운 속도계가 붙었다. 에? 2위는 혹시 카멕크? 새얼굴도 몇명 있는 것 같다

3D 폴리곤 여우들이 창공을 누빈다!

스타 폭스64

기 종	닌텐도64	현지 발매일	미정
장 르	슈팅	현지 발매가	미정
제작사	닌텐도		

3D 슈팅 게임의 진수

우주를 주름 잡는 용병유격대가 돌아 왔다!! 숨도 쉴 수 없는 논스톱 도그 화이트를 체험할 수 있는 3D 슈팅 게임이 부활. 당신은 초고성능 전투기 '아윈'을 타고 우주를 날아간다!

SFC에서 대 히트를 기록한 3D 폴리곤 슈팅 게임 「스타폭스64」. N64라는 하드를 얻어서 이 정도로 진화한 게임은 찾아 볼 수 없을 것이다. 엄청나게 화려한 필드를 초고성능 전투기 아윈으로 스피디하며 파워풀하게 빠져나가는 감각은 실로 눈물이 날 지경. 전투기의 스릴과 엑스타시를 한껏 맛 볼 수 있다. 3D 스틱으로 조종하는 아윈은 플레이어를 실제로 콕핏에 타고 전투하는 느낌을 주기에 충분하다. 점점 N64에 맞아 떨어지는 소프트들만 등장하는 듯하다.

장애물의 그림자로 부터 나타나는 적. 폴리곤으로 그려진 필드에서는 이르는 곳마다 적이 숨어 있을 가능성이 있다.

리얼하게 그려진 지상물. 고속도로에서는 대포를 탑재한 차와 같은 적이 맹 스피드로 폭스들을 맞이한다

동료에게 출격을 전달하는 폭스. 콕핏에서 그 용감한 모습이 보인다. N64 그래픽 파워의 실력

동료 스리피는 이번에도 등장. 용병유격대 스타폭스의 멤버는 이번에 어떤 활약을 보여줄 것인가?

거대한 인간형 병기. 쓰러뜨릴 때까지 폭스는 몇번이나 공격을 반복한다. 스피드와 선회력이 승부를 가른다

번쩍이는 빛을 날개 가득 받고 있는 스타 폭스 비행대. 다음 스테이지는 작열하는 혹성일까? 블랙 홀일까?

카비가 스노우 보드를 타고 64에 등장!

카비즈 에어 라이드

카비가 처음 출현하는 N64 소프트의 해외판 타이틀이 「카비즈 에어 라이드」로 결정! 스노우 보드와 같은 것을 타고 공중을 나는, 속도를 겨루는 액션 게임이 될 것 같다.

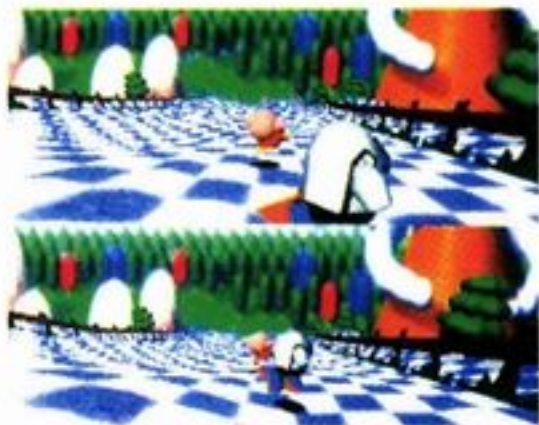
새로운 카비는 파도 타기가 아닌 공기 타기!?

초심회의 버전에서는 SFC용의 「카비볼」을 업 그레이드한 것 같은 것이었지만 이번 화면 사진을 보고 놀라지 말자. N64로 발표되는 카비 주역의 게임은 볼을 굴리는 퍼즐에서 스노우 보드같은 것을 타고, 레이스에 참가하는 액션 게임으로 변경되었다. 단지, 타이틀(에어=공기, 라이드=타다)에서 알 수 있듯이, 공중에 붕 떠서 자유롭게 나는 감각을 즐길 수 있을 듯한 느낌도 가질 수 있을 것이다.

카비가 등장하는 레이스 게임이라고 한다. 편안하고 기분 좋은 게임이 될 것 같다

이번 E3에서 새롭게 발표된 것은 이 스노우 보드에 탄 카비의 화면. 파스텔 조의 3D 공간을 보드를 탄 카비가 미끄러지면서 점프하다던지, 회전하던지 하며 화려한 기술을 보여준다. 좁은 곳을 빠져 나갈 때에는 카비의 몸이 쭈그러 들기도 하는 것도 표현되어 있다. 「역시 N64!」라고 납득할 수 있는, 상쾌감과 스피드감을 맛볼 수 있는 게임이 될 것 같다. 또 이 모드에서는 2P나 4P의 동시 플레이도 가능한 것 같다. 대전이 되는 것도 커다란 특징이다.

스테이지 내에서는 여러가지 장치가 되어 있는 것 같다. 이 기는 도대체?

코스에는 산도 있고 계곡도 있어서 기복이 있는 것이 특징. 예측 할 수 없기 때문에 레이스가 점점 격렬해 진다

친구들과 대전할 때에는 이렇게 화면이 분할된다. 「마리오 카트」와 비슷

97년 여름 피서는 WR64와 함께!

웨이브 레이스 64

마린 스포츠의 결정판 제트 스키를 즐길 수 있는 본격적인 수상 레이싱 게임이 등장! 투명한 해면과 물보라 등 그래픽도 뛰어나다.

푸른 파도를 가르는 맹렬 레이스

초심회의 사진에서는 파워 보트가 등장한 「웨이브 레이스」. 하지만 이번 최신 화면에서는 보다 경쾌한 레이스를 즐길 수 있는 제트 스키로 변경된 것을 판명할 수 있다. 무대가 수상에다가, 수면을 미끌어지는 감각이나 하이 점프, 착수시의 호쾌한 물보라 등, 지금까지는 없었던 요소가 포함된 레이싱 게임이 될 것 같다. 물론 3D스틱 대응으로, 미묘한 조작도 가능하다.

뚫고 나가는 듯한 창공과 끝없이 펼쳐진 푸른 바다. 마린 스포츠의 묘미는 이것이다

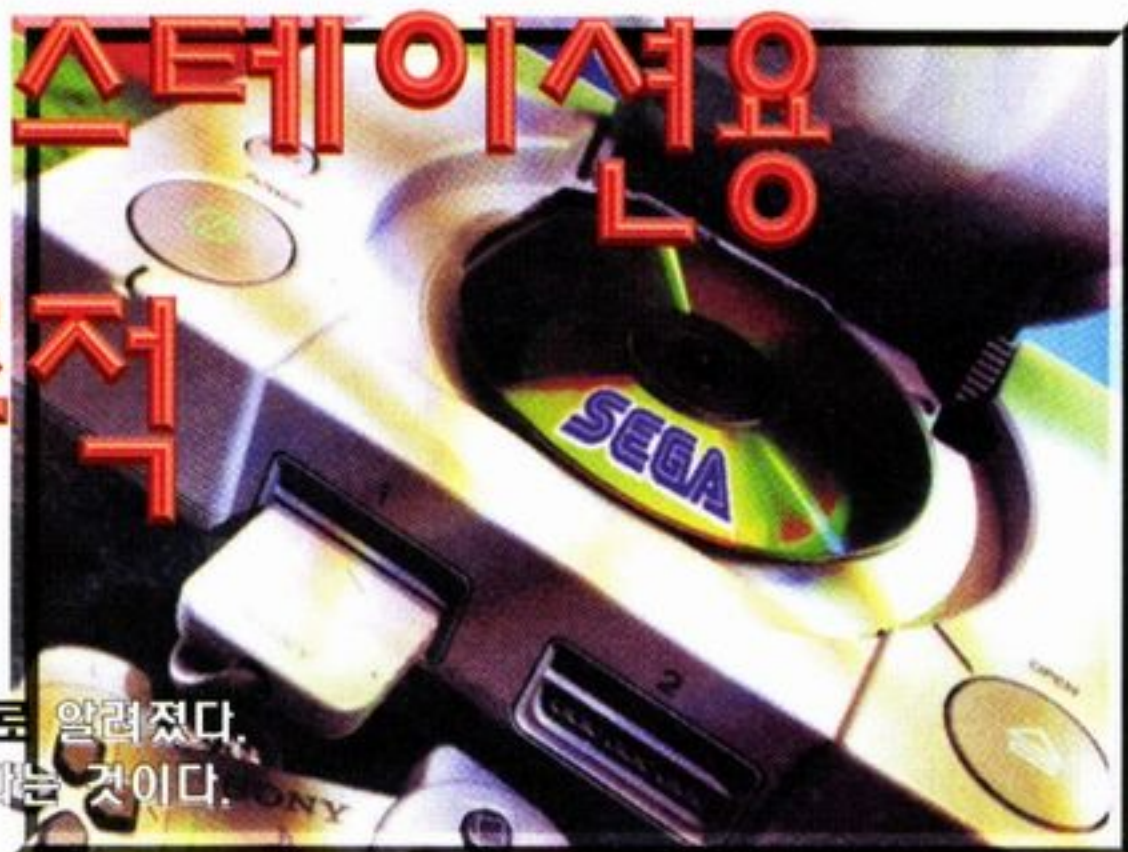
몸을 옆으로 크게 기울이고, 마음껏 점프! 잘 착수해서 시간을 줄이자

이러한 정면에서의 앵글도 있다. 제트 스키에 탄 캐릭터의 신중한 표정까지 전달되어 올 것 같은가?

2분할 화면에서의 대결도 가능. 라이벌과의 스피드를 겨루자!

© 1996 NINTENDO

세가의 플레이 스테이션용 게임 제작설 추적

세가측에서 PS소프트를 제작한다는 소문이 나돌았다. 이 소문에 대해서 세가는 극구 부인했으며 여러 게임잡지 기자들이 알아본 바, 세가 소프트를 제작하고 있는 자회사로 알려졌다. 하지만 충격적인 것은 세가가 대부분의 지분을 가지고 있다는 것이다.

세가와 독립된 회사라며 부인

지난 5월초 세가의 계열사인 세가소프트는 PC를 포함한 모든 플랫폼에 게임을 발매한다고 발표했다. 물론 새턴을 보유하고 있는 유저는 모든 플랫폼에 소니의 PS가 포함되는지에 대한 의문을 제기했다. 세가는 포함된다고 발표했으며 세가 소프트와 새턴을 책임지고 있는 세가 오브 아메리카(SEGA OF AMERICA)와의 관계에 대한 질문도 쇄도하고 있다고 밝혔다.

지금까지 밝혀진 바에 의하면 세가 소프트는 미국의 독립된 소프트 회사이며 합작 투자회사인 CSK가 세가 소프트의 주식 중 60%를 보유하고 있다고 알려져 있다. 그 중 40%는 세가 오브 아메리카의 소유라고 한다.

사실일 경우 세가의 피해 커

세가는 세가 소프트의 이러한 발표에 의해 새턴이 입을 피해를 최소화하려고 노력하고 있다. 세가의 발표는 이러하다. 세가 소프트는 이미 발표한대로 PS와 PC를 포함한 모든 플랫폼에서 게임을 제작 발표할 것이며 SEGA OF AMERICA는 계속해서 새턴에만 주력할 것이라고 했다.

세가 소프트의 부사장인 조 밀러(Joe Miller)는 그에 대해 우려하고 있는 새턴 보유자들에게 이렇게 말한다. "세가 소프트는 세가로부터 완전히 독립된 회사이며 세가는 우리의 40%의 주주권밖에 가지고 있지 않다. 또한 우리가 PS용 게임을 제작한다고 해서 새턴을 위한 세가의 지원이 약해지는 것은 아니다."

하지만 여기에 충격적인 보도가 있으니 바로 이것이다. SEGA OF AMERICA는 자회사인 SEGA

ENTERPRISES Ltd.의 소유이며 이 SEGA ENTERPRISES Ltd.는 CSK에 의해 1984년 4월에 인수된 회사이다. 반면 세가 측은 두회사는 같은 회사라고 반박하고 나선다. 그 이유로 두 회사의 회장으로 이사오 오카와가 버티고 있기 때문이라고 말하고 있다.

결론적으로 아무리 세가라는 회사의 계열사를 나누려고 해도 결국은 하나의 가족이란 점이다. 다시 말해 세가를 엄마라고 한다면 두 회사는 각자 다른 길로 가려고 하는 남매인 것이다.

기업의 신중한 비지니스

이러한 현상은 기업에서 비일비재한 일이며 이 글은 읽는 독자들은 너무 예민해지기 않기를 바란다. 비슷한 예로 소니는 닌텐도를 위해 사운드 칩을 개발하고 공급하고 있다. 너무 예민해지지는 말되 방심은 금물이다. 아직 세가의 히트 게임인 『버철 화이터』나 『버철 캅』같은 타이틀은 PS용으로 개발되지 않고 있다. 이는 세가가 새턴 유저들을 위한 회유책일 수도 있으니 말이다. 언제 어느때 PS용으로 버철 화이터 시리즈가 발매될 지는 모르는 일이다.

150명(대부분이 SEGA OF AMERICA에서 전입되었다)의 직원과 내년에 100만 달러의 소득을 예상하는 세가 소프트는 결코 작은 기업이 아니다. 세가는 좋은 소프트를 개발하려고 노력해왔다. 세가 소프트 또한 그러한 세가의 영향을 받을 것이며 게임 개발에 투자를 아끼지 않을 것이다. PS용뿐만 아니라 새턴용 소프트로도 좋은 게임을 만들기 위해 투자를 아끼지 않을 것이다. 세가는 새턴 유저들을 실망시키지 않을 것이며(적어도 현재까지는) 세가 자신이 벌여놓은 새턴이란 게임 시장을 함부로 버리지는 않을 것이다.

N64 국내 발매 넘어야할 벽 많다!

국내 대기업 게임기 메이커 중 하나인 현대전자는 일본과 미국에서 6월 23일과 9월 30일 발매 예정인 64비트 게임기 「닌텐도64」를 9월경 국내에서 발매하기로 잠정 결정했다.

현재 현대전자는 세계 최대의 게임 메이커 일본 닌텐도사와의 라이센스를 통해 슈퍼컴보이와 미니컴보이를 국내에서 발매하고 있는데 타사의 게임기에 비해 꾸준한 인기를 모으고 있다.

지난해 국내 게임기 시장의 점유율을 비교해 보더라도 32비트인 LG 3DO 얼라이브와 삼성 새턴의 판매 대수에 결코 뒤지지 않고 있다.

물론 슈퍼컴보이의 꾸준한 상승세는 일본 시장에서의 인기 하드웨어라는 점과 다량의 대작 소프트가 불법으로 국내에 공급(?)된다는 점이 작용했다고 할 수 있지만 앞으로의 롬팩 시장은 음비법으로 인해 그나마 유지할 수 있었던 슈퍼컴보이의 인기를 위축시킬 것임에 틀림없다.

이러한 상황에서 현대전자의 닌텐도64 도입 결정은 위축된 롬 팩 시장의 활성화 및 기존의 차세대기 시장에 참여해 슈퍼컴보이를 계승하면서 인기를 이어나가겠다는 전략이라고 해석할 수 있다.

또 시기를 9월로 결정하게 된 것(미국 버전인지 일본 버전인지 현재로서는 알 수 없지만)도 32비트 게임기를 꽃 기업의 뒤늦은 발매로 고전을 면치 못했던 예에서 교훈을 얻은 듯하다. 현대전자는 일본 발매일과 국내 발매의 3개월 간의 공백을 강력한 불법 유통 단속과 시기적으로 적절하게 시행된 음비법으로 대처해 나갈 예정이다.

현재 일본 게임 시장도 가정용보다는 아케이드가 우위를 보이며 업계를 이끌고 있는데다가 가정용의 경우 롬 카트리지의 16비트기는 그나마 쇠퇴의 길로 접어 든 상태이고 CD ROM을 채용한 32비트기들이 주도하고 있다. 국내 시장의 상황도 거의 일본과 동일하다고 볼 수 있다. 국내 게임 유저들도 소프트웨어를 CD ROM으로 채용한 새턴이나 플레이 스테이션 등을 선호하고 있는 상태이기 때문에 이번 닌텐도64의 국내 발매가 92년 당시 슈퍼컴보이의 국내 발매 때처럼 폭발적인 인기를 모을 수 있을 것이라고는 누구도 장담할 수 없는 것이다.

그러나 「닌텐도64」는 16비트기나 32비트기에 비해서 엄청난 하드웨어적인 성능과 현재 미국, 일본 등지의 소프트 하우스에서 개발 중인 30여종의 다양한 소프트웨어들, 그리고 64디스크 드라이브의 채용으로 CD ROM만큼의 대용량을 커버할 수 있는 점 등을 이용한다면 닌텐도64로 국내 게이머들을 끌어들일 승산은 충분한 것이다.

참고로 지난해 닌텐도의 하드웨어 판매 대수와 타사의 인기 하드웨어의 판매를 비교해 보면 〈 표 1〉 발매된 지 5년이 다 되어 가는 슈퍼컴보이와 미니컴보이의 인기가 아직도 시들지 않았다는 것을 알 수 있다. 이 막강한 닌텐도의 히트 파워는 96년 한국에서도 이어질 것인가?

세계 시장에서의 닌텐도 주요 하드웨어와 32비트기 판매 대수 비교

이번 기회에 보따리 뿌리 뽑을 터!

● 현대전자 미디어 영업부 최성근 대리

"닌텐도64는 오는 9월쯤 국내 발매할 계획입니다. 그러나 그 전에 불법 유통이 될 것입니다. 저희는 일단 64의 정식 등장 이전에 보따리의 메카인 남대문, 용산 등에서 단속 활동을 하기 위해 현재 불법업자 리스트와 동향 파악을 하고 있습니다." 그동안 보따리 유통때문에 고심해 왔던 현대전자의 최 대리는 이번 음비법을 계기로 물고기가 물을 만난듯 보따리 물품을 국내에서 아주 추방시킬 작정인 듯 보였다.

"신 하드웨어의 가격은 아직 확정된 것은 아니지만 30만원대 전후가 될 듯합니다. 현재 타사의 하드웨어들도 지속적으로 가격을 인하하는 추세이기 때문에 가격이 비싸면 뒤늦게 참가한 차세대기 시장에서 경쟁력을 확보할 수 없습니다." 성급한 말일지도 모르지만 닌텐도64의 국내 발매로 게이머들이 이젠 차세대기를 부담없는 가격에 구입해 즐기게 되면서 닌텐도64는 차세대기 시장의 대중화에 일조할 것으로 보인다.

앙케이트 조사 결과 발표

뭐니뭐니해도 가격이 싸야겠지요!

게임챔프는 지난 6월 8일 시연회에서 닌텐도64에 관한 앙케이드 조사를 감행했다. 대부분의 게이머들이 조금 기다렸다가 구입한다는 의견이 대다수였다.

질 1 문 닌텐도64가 일본에서 6월 23일 발매됩니다. 여러분은사겠습니까?

봤다가 현대에서 정식으로 발매되면 산다.(18%)
불법이라도 산다.(7%)
산다 (5%)
봐서 산다 (70%)

질 2 문 닌텐도64의 가격은 얼마가 적당하겠습니까?

PS와 같은 가격 (4%)
새턴과 같은 가격 (4%)
아무가격이나 산다 (2%)
30만원 (10%)
25만원 (80%)

질 3 문 닌텐도 64의 국내명칭을 무엇으로 하면 좋겠습니까?

울트라64(5%)
기타의견(12%)
슈퍼컴보이64 (5%)
닌텐도64(30%)
울트라 컴보이(8%)
현대64(10%)
컴보이64(30%)

1년 6개월에 걸친 PS 주연 선발 오디션 막 내려

94년부터 시작된 플레이 스테이션 한국 진출을 둘러싼 계속되는 루머와 의혹이 이제 절정에 달한 듯싶다.

음비법이 시행되자 PS는 다른 어느 기종보다도 앞으로의 행로에 대해 크게 부각되고 있다. 하드웨어에서 전 소프트에 걸쳐 완벽한 불법 시장을 형성하고 있는 유일한 기종이기 때문인 것도 그 이유겠지만 앞으로 PS가 정식 발매될 움직임을 보이고 있기 때문에 더 더욱 PS에 관심이 모아지고 있다.

앞으로 PS 불법 유통망이 어떠한 형태로 살아남을 것인지, 아님 흔적도 없이 사라질 것인지, 언제 정식 발매가 되는 것인지...

음비법으로 인한 불투명한 PS의 행로를 속시원히 뚫어 줄 수 있는 것은 현 시점에서는 정식으로 SCE와 한국 업체가 판권 계약을 맺는 길밖에는 다른 방도가 없다.

지난호에 PS 한국진출 경로에 대해 몇가지 가능성을 유추해 보았으나 그리 속시원한 답변이 되지 못했던 것도 사실이다.

하지만 지난 중순 소니 뮤직 코리아에서 그동안 비밀리에 진행시켰던 실로 놀랄만한 사업 계획안을 어렵게 공개했다.

그렇다고 해서 다음에 공개되는 소니 뮤직 코리아 PS 사업 계획안이 100% 확정된 사실이라고 장담할 수 없다. 여기에서 단 1%라도 변수로 등장할 수 있는 확률은 있기 때문이다.

하지만 이번호 기사는 그동안 많은 사람들을 궁금증에 시달리게 했던 PS 한국진출에 관련된 여러가지 사항에 대해 거의 전면적인 윤곽을 보여줄 수 있을 것같다.

PlayStation

Sony music korea가 직접 시장 공략

--금년 11월에 직접 판매할 듯--

아직도 풀리지 않은 난관

- **수입선 다변화에 따른 과다한 특소세**
- **시장불완전에 따른 유통의 위험부담**
- **엔화/원화의 환율 변동으로 인한 높은 가격차**

기존의 판권 신청 기업들 사실부인

미원, 대우, 쌍용, 미도파, 소니 뮤직 코리아의 치열한 PS 판권 다툼이 이제 그 대단원의 막을 내릴 준비를 하고 있다. 아니 정확히 말해 이 5개사의 경합을 치열하다는 말로 표현해서는 안될 것 같은 생각이 든다. 지금에 와서 생각해 보면 마치 주인공이 예정된 시나리오를 사이에 두고 별볼일 없는 4명의 조연급 배우와 자신이 주인공으로 확정된 사실을 이미 알고 있는 한명의 주연배우가 전혀 소득없는 아귀다툼을 벌인 꼴이 되었다.

그렇다면 그 주인공은 과연 누구인가? 이미 타이틀에서 소개한 대로 그것은 SCE와 도저히 떼놓을 수 없는 줄을 잡고 있는 소니 뮤직 코리아이다.

정확하게 그 시기를 밝히지는 않지만 이미 상당히 오래 전에 소니 뮤직 코리아는 SCE와 플레이 스테이션 판권 계약을 끝낸 상태로 지금까지 발매 시기, 가격과 호환성 문제 등 여러가지 골치 아픈 문제점들을 절충할 수 있는 완벽한 방안을 찾기 위해 고민해 왔던 것이다.

우리는 살아가면서 '닭다리 긁는 소리하지 말라'는 우스갯 소리를 하는 경우가 종종 있다.

플레이 스테이션의 판권을 따내기 위해 몇달 아니 한 해를 넘게 고생해 온 미원, 대우, 쌍용, 미도파를 생각하면 그러한 속담이 떠오를 수밖에 없다.

그렇다면 애들 장난도 아니고 또 하루 이틀도 아니고 이미 PS 판권을 소니 뮤직 코리아에 넘겨 주고도 그 사실을 밝히지 않았던 SCE의 저의가 궁금하지 않을 수 없다.

정식유통가격의 딜레마

소니 뮤직 코리아가 PS 정식 발매를 보류하고 있었던 것은 어떠한 연유에서일까?

그동안 어느 기업에서 발매되는지는 젖혀두고 늦으면 6월, 또다시 7월, 정확한 근거도 없이 애꿎은 PS 발매일만 정신없이 사람들의 입에 오르내렸다.

그렇다면 소니 뮤직 코리아가 이제껏 PS 정식발매를 보류한 가장 큰 이유는 무엇인지, 몇월 쯤으로 발매 예정일을 잡고 있는지 그 부분에 대해 살펴보도록 하자.

지난호에도 소개한 바와 같이 수입선 다변화는 PS가 한국진출을 하는데 최대의 걸림돌이 되고 있는 것은 사실이다. 앞으로 게임기가 수입선 다변화 품목에서 풀리지 않는 한 17.8%라는 특소세를 부담해야만 하기 때문이다.

지난 3월 메모리 카드에 패드 하나를 추가한 와이드 박스로 우회적인 가격인하를 보인 이후 96년 6월 22일 500만대 돌파를 기념해 24,800엔 (186,000원)에 판매되던 PS를 19,800엔(148,500원)으로 내려 대대적적인 가격인하에 들어갔다.

하지만 와이드 박스(패드 2개, 메모리 카드)에서 다시 기존의 PS 패키지(패드 하나)로 되돌아갔기 때문에 가격 자체만으로 봤을 때에는 37,500원 정도가 인하됐지만 패드 하나(1400엔)와 메모리 카드(1000엔)가 제외되기 때문에 결국은 20,000원 정도가 인하된 셈이다.

소니 뮤직 코리아는 PS를 정식 발매하게 되면 적어도 음성적으로 거래되는 가격보다는 싸야한다는 생각을 갖고 있다.

그렇다면 지금 현 시점에서 PS가 정식 발매된다면 가격은 어느 정도 선이 될 것인가?

현재 PS가 불법으로 유통되는 가격은 25만원 선이라고 볼 때 정식 발매되는 PS는 적어도 22만원을 넘어서서는 곤란하며 소프트도 4~5만원 선까지는 맞출 수 있어야 시장성이 있다고 본다.

앞으로 정식 발매 될 PS는 미국 플레이스테이션으로 일본 PS와 호환되도록 개조되어 들어오게 될 것이며 타이틀 역시 일본 타이틀과 미국 타이틀이 모두 유통될 것이라고 한다.

미국 PS를 일본 타이틀과 호환될 수 있도록 기판에 칩을 박고 관세, 통관비, 운송비, 가공비 등을 거쳐 한국에 들어오게 된다.

이 경로를 통해 가산되는 비용을 계산해 보면

일본 현지 소비자 가격(19800엔)의 95%인 18810엔(141,000원 정도선)에 하드웨어를 공급받아 이 가격에 위에서 말한 여러가지 비용을 가산하면 170,000원 정도가 되고 여기서 한국에 들어오게 되면서 17.8%의 특소세와 10%의 부가가치세가 가산되어 22만원 정도가 된다.

소니 뮤직 코리아가 이 가격에서 단 1%의 이윤도 없이 그대로 각 대리점에 납품한다고 가정하고 매장에서는 10% 정도의 이윤을 남긴다고 볼 때 유저들이 공급받을 수 있는 플레이스테이션의 소비자가는 242,000원 정도가 된다.

때문에 22만원에서 전혀 이윤없이 하드웨어를 내놓는다고 해도 앞에 설명한 22만원선으로 맞추기는 도저히 불가능한 일인 것이다. 아마 판권을 따 놓고도 발매일을 미루고 있었던 것이 바로 이런 이유 때문이 아닌가 한다.

하지만 소프트의 경우에는 특소세 부담이 없어 현재 유통되는 가격보다는 저가로 시판되게 될 것이다.

앞에서 소개한 방식으로 소프트의 예상 가격을 추론해 보면 5,800엔(43500원)에서 70%(30000원)정도의 가격으로 받아 하드웨어와 마찬가지로 여러가지 관세, 운송료, 가공료 및 부가가치세 등을 포함하면 36,000원 선이 된다. 이 가격에서 대리점의 중간 단계에서 20%가 가산되면 최종 소비자가는 43,000원 정도가 된다.

이런 예상 가격이 거의 비슷하게 맞춰진다면 소비자가는 5만원 정도에서 적정선을 찾게 될 것으로 보인다.

음비법 시행과 PS정식발매의 효과

삼성의 경우를 보면 그동안 불법 유통이 전혀 마이너스적인 요인으로 작용했던 것만은 아니다. 일반적으로 생각하기에 불법 유통이 근절되면 삼성 새턴이나 소프트가 훨씬 활기를 띨 것이라고 생각하기 쉽지만 실제 상황은 그렇지 못하다.

심의를 거쳐 정식 발매되는 데에는 일본 현지 발매일보다 많은 시간이 소요된다.

하지만 불법 소프트는 현지 발매일과 거의 같은 시기에 들어오기 때문에 많은 유저들이 불법 소프트쪽을 더 선호하고 있다.

지금 현재 삼성에서 정식 발매되고 있는 소프트는 「버철 캅」, 「세가 랠리 챔피온 십」, 「버철 파이터」 등 5개에 불과하기 때문에 불법 유통되는 소프트들이 없으면 오히려 게임 시장이 크게 위축될 것이라고 보는 견해도 있다.

이러한 복잡 미묘한 문제점들이 얽혀 있어 어느쪽이 최선인가에 대해서 조차 결론을 얻기 힘들다. 하지만 음비법이 강화되면 어떻게 시기적으로 정식 발매 소프트가 늦게 출시된다고 해도 매장 측에서는 불법 소프트를 판매하는 데에는 크나큰 위험 부담이 따르므로 불법 보다는 정품 위주로 판매 방식을 전환하게 될 것이다.

하지만 타이틀의 수에 있어 미국 타이틀은 큰 제약 없이 바로 들어올 수 있지만 일본 타이틀이 정식 발매되는 데에는 까다로운 심의 절차가 수반되기 때문에 PS 정품 라인업이 충분히 공급되지 않으면 계속해서 불법 소프트들은 기생할 수밖에 없을 것이다.

현재 삼성 새턴이 갖고 있는 여러 한 문제점을 플레이 스테이션은 어느 정도 극복할 수 있을지, 삼성 새턴의 전철을 그대로 밟게 되는 것은 아닌지...

이런 점을 감안할 때 정품 타이틀이 보호받을 수 있으려면 음비법을 통해 불법 유통을 규제하는 것에 수반되어 까다로운 심의 절차를 개선해 보다 많은 타이틀이 정식으로 들어올 수 있도록 수입 활로를 자유롭게 넓혀주는 것이 국내 게임 시장을 하루빨리 안정 궤도선상에 올려 놓을 수 있는 일차적인 해결 방안일 것이다.

앞으로 소니 뮤직에서 얼마나 많은 라인업을 어느정도 신속하고 값싸게 유통시킬 수 있을 것인지, PS 대작 타이틀의 한글화는 어느 정도 실현시킬 수 있을 것인지, PS의 운명은 이제 소니 뮤직 코리아의 손 안에 들어 있는 것이다.

이제 더이상 미룰 수는 없다!

지금까지 소니 뮤직 코리아에서 정식 발매를 미루고 있던 것은 좀 더 기다렸다가 게임기가 수입선 다변화 품목에서 제외되어 17.8%(44,000원)라는 특소세 부담을 피할 수 있을 때 발매할 것인지 아니면 로열티를 받고 원하는 대기업에 넘길 것인지에 대해 고민하고 있었던 것같다.

앞에서 설명한대로 특소세를 물지 않으면 22만원 선에 맞추는 것은 그리 어려운 일은 아니기 때문이다.

하지만 무모하게 언제까지 그 날만을 기다리고 있을 수는 없는 일, 언젠가 발매할 것이라면 처음에는 조금 부담스러운 가격이라도 정식 유통시키는 것이 음비법 시행으로 인해 위축될 수 있는 PS 시장을 유지시키는데 최선의 방안이 될 것일지 모른다.

때문에 조금 무리를 해서라도 11월 쯤으로 정식 발매일을 예정하고 있는 것은 우선은 당분간 하드웨어에서는 손해를 보더라도 풍부한 소프트 라인업으로 유저층을 확보해 두는 것이 1년 후 본격적인 사업을 시작하기 위한 필수적인 전제조건이 될 수 있다는 것을 염두에 둔 것일 것이다.

PS가 11월에 정식 발매되면 불법 유통으로 떠돌아 다녔던 플레이스테이션이 한국에서 어엿한 플랫폼을 갖게 되면 가격면에서나 대작 RPG의 한글화 등 지금까지 누리지 못했던 매력적인 요소들이 PS 유저들을 찾아가게 될 것은 분명한 일이다.

소니 뮤직 코리아 회사 연혁 소개

- 회사명 : (주) 소니 뮤직
- 본 사 : 서울시 서초구 방배동 985-19
- 창립일 : 1989년 12월 5일
- 설립자본 : 미화 300,000 달러 - 100% 소니 뮤직 엔터테인먼트 투자
- 대표이사 : 윤여을
- 직원수 : 43명
- 조직
  - 영업부
  - 로컬부 : 국내 가수 개발 및 기획 / 관리
  - 마케팅 1부 : 해외 팝 아티스트 프로모션
  - 마케팅 2부 : Strategic Marketing(구보 개발), 클래식
  - 스페셜 마케팅부 : 통신 및 주문판매
  - 신사업부 : 홈 비디오 및 뉴미디오 사업, 캐릭터 상품 사업
    일본 가요 및 국내 가수 해외 진출 관리 부문
- 사업 형태
  - 음반 (카셋트 테입 및 CD) 제작, 수입 및 배급
  - 뉴미디어 제작 및 배급
  - 캐릭터 상품 제작, 배급 및 상품화권 판매 대행
- 연혁
  - 1989년 12월 : CBS 레코드사에서 미화 30만 달러의 투자 자본으로 (주) 한국 CBS 레코드사에서 한국 컬럼비아 / 에픽 레코 드사로 개명
  - 1990년 2월 : 레코드, 카셋트 테입, CD를 OEM 방식 제작 및 판매 개시
  - 1991년 2월 : (주) 한국 CBS 레코드사에서 한국 컬럼비아 / 에픽 레코드사로 개명
  - 1993년 6월 : 한국 컬럼비아 / 에픽 레코드사에서 소니 뮤직 엔터테인먼트 인터내셔널의 한국 지사인 (주) 소니 뮤직으로 개명

위에 소개한 대로 소니 뮤직 코리아는 일본 소니 뮤직 엔터테인먼트의 자본으로 설립된 외국인 회사이다.

소니 뮤직 코리아에서 PS를 들여온다고 하면 직판이 되는 것인가에 대해 궁금해 하는 사람이 많은데 플레이 스테이션 메이커인 SCE

(소니 컴퓨터 엔터테인 먼트)는 소니 뮤직 엔터테인먼트와 같은 소니 계열이기는 하지만 전혀 다른 사업을 하는 별개의 회사라고 할 수 있다.

때문에 소니 뮤직 코리아의 PS 발매는 직판의 성격을 띠지 않으며 판권 계약이나 통관 절차도 삼성이나 LG와 별다를 것이 없다. 다만 조금 다른 혜택이 있다면 같은 계열의 회사인 만큼 조금은 특별한 배려를 해 줄 것이란 점이다.

삼성새턴 또 한번의 가격 인하로 기적 일으킨다

작년말 정식적으로는 국내에 두번째로 들어온 차세대기 삼성 새턴이 96년도 여름방학을 맞이해서 두번째의 가격인하를 단행했다. 「게임업계의 흐름은 언제나 방학과 함께 한다」라는 말대로 이번 가격인하는 음비법의 시행과 함께 불법 새턴의 구입이 어려워진 게이머들에게 구매 자극임이 틀림없다.

소비자의 부담 감소, 높은 보급율이 목표

CD ROM이란 미디어를 이용한 차세대 게임기 삼성새턴이 96년초 단행했던 가격 인하 이후 또 한번의 가격 인하를 가졌다. 흔히 세가의 회색 새턴과 흰색 새턴, 일본 빅터의 V새턴, 그리고 삼성의 블랙 새턴으로 분류되는 새턴은 지난 3월 22일 일본에서 최초의 저가형 새턴이 나온 뒤 최근에는 일본 빅터의 V새턴이 신 컬러와 디자인을 변경하여 저가형을 선보였다. 이번에 삼성새턴이 가격인하를 하게 된 이유는 일본에서 보인 이러한 일과는 무관하지만 어찌됐든 국내에서도 저가형 새턴이 등장하게 된 것은 사실이다.

일본내에서 시판되고 있는 세가의 저가형 새턴과 디자인을 새롭게 바꾼 일본 빅터의 V새턴

물론 저가형이라해서 종전과 기능이 차이가 나는 것은 아니다. 모델 자체는 종전에 시판되고 있던 모델과 동일하며 가격만 다운된 것이다. 가격인하의 폭은 작년부터 발매됐던 삼성새턴(SPC-ST)이 418,000원에서 359,000원으로 삼성새턴2(SPC-ST2)가 451,000원에서 389,000원으로 각각 59,000원과 62,000원씩의 폭을 가지고 있다. 삼성새턴끼리의 차이점은 내,외수용의 호환 문제와 번들 소프트뿐. 실제로 삼성새턴은 번들 소프트가 포함되지 않은 채 판매되는 제품이며 삼성새턴2는 지난 5월로 번들 소프트 기간이 끝난 「버철 화이터 리믹스」에 이어 「세가 랠리 챔피언 쉽」을 번들로 포함하고 있다. 실제로 가격 인하에 의한 가격대가 35만원대와 38만원대라 해도 소비자 권장가격에 의한 것이며 소비자가 직접 매장을 찾아 구입할 수 있는 가격은 약 28만원 선이 될 것이다. 이 중에도 (주)삼성전자는 빠른 시일내에 세가에서 시판중에 있는 화이트 새턴을 국내에 시판할 계획을 가지고 있다.

「버철 화이터 리믹스」에 이어 두번째 번들 소프트웨어가 된 「세가 랠리 챔피언 쉽」

모델의 디자인과 성능은 종전과 동일

동시 발매 소프트, 비수기 계절 노려

삼성전자는 삼성새턴의 가격인하와 여름을 맞이해서 2개의 대작 새턴용 소프트웨어를 동시 발매한다. 첫번째로 7월초에 발매되는 것이 세가의 소닉 팀이 제작한 『나이츠』(권장 소비자 가격 74,000원)로 이 게임의 부유감각을 살려주는 아날로그 패드는 소프트웨어와는 별도로 판매된다. 3차원 부유감각이 뛰어난 『나이츠』에 이어 7월말에 발매를 준비하고 있는 또 하나의 동시 발매 소프트웨어는 『버철 화이터 키즈』로 현재 아케이드에서 가동중인 게임이다.

삼성전자는 이후로도 이러한 동시 발매 소프트웨어를 매월 2개를 기준으로 추진할 계획이며 이와 함께 한글화 소프트웨어의 발매도 현재 추진중에 있다. 현재 한글화 소프트웨어로 발매가 결정되어 있는 것은 메사이아의 인기 시뮬레이션 시리즈인 『랑그릿사III』. 단, 한글로 컨버팅하는 문제로 인해서 국내 발매는 약 9월말이 될 예정이다. 이 외에도 삼성 자체내에서 한글화 계약을 추진하고 있는 또다른 소프트웨어로는 일본 코나미의 히트 어드벤처 게임인 『두근두근 메모리얼』이 있다.

음비법 시행 이후 소규모로 축소될 국내 게임기 시장에 있어서 이러한 움직임은 상당히 바람직한 것이라고 할 수 있다. 앞으로도 이러한 움직임이 지속적으로 이어져 국내의 게이머들이 굳이 불법 소프트웨어가 아니라도 거리낌 없이 소프트웨어를 구입하여 즐길 수 있는 분위기가 자리잡혀가야 하겠다.

▶▼삼성 새턴용으로 동시 발매될 예정인 「나이츠」와 「버철 화이터 키즈」

현재 한글화가 결정되어 있는 메사이아의 「랑그릿사III」와 한글화 계약을 추진중인 코나미의 「두근두근 메모리얼」

■삼성 새턴 가격 인하 구분표

- 제품CODE : SPC-ST / SPC-ST2
- 인하시기 : 1996년 6월 22일부터
- 인하가격

(단위 : 원, VAT포함)

품 명	당 초	변 경	인 하 가
삼성새턴(SPC-ST)	418,000원	359,000원	59,000원
삼성새턴2(SPC-ST2)	451,000원	389,000원	62,000원

♥ ♥ ♥ 문의처 ♥ ♥ ♥
(주)삼성전자 H.E 영업팀
TEL : (02)259~2977

몇달전부터 국내 아케이드 기판 유통의 90%이상을 점유하고 있는 세운상가 내에서는 세가의 버파시리즈 최신작 『버철 화이터3』를 두고 뜨거운 경쟁이 붙었다. 어떤 업자는 "이미 버파3는 결정됐다", "아직은 모른다" 실로 기존의 통념에서 벗어나지 못하는 의견이 있는 반면에 어떤 업자는 "이미 H사와 라이센스 체결"이라는 식의 의견도 있었다. 도대체 소위 대작이라는 기판은 어떻게 우리나라에 들어오게 되는 것이며, 수천만을 호가하는 기판을 너도나도 할것없이 앞을 다투어 수입하고자 하는가 챔프는 9월 『버파3』 발매를 앞두고 정리를 해 보았다.

수입 유통의 진통에 우는 「버철 화이터3」

-결국은 플레이 요금에 관계-

수입선 다변화의 영향력

일정 품목을 한 국가로부터 지나치게 편중 수입되는 것을 막기 위한 제도적인 방안으로 등장한 수입선 다변화 제도가 올해 7월 1일부로 폐지된다는 뉴스가 이슈로 등장해 많은 전자 업계 관계자들의 귀추를 주목시키고 있다.

작년에 수입해 들어 온 세가의 『화이팅 바이퍼즈』는 D 사가 세가로부터 독점적으로 수입을 허가받아 들여온 것을 일본측과 계약이 끝난 시기와 거의 같은 시기에 미국 세가 측에서 다른 한국 업체와도 계약을 채결해 기존의 D사뿐만 아니라 상당수의 업체가 다량으로 이 게임을 유통시키게 되었다. 이에 반발한 D사는 절반 이상의 물량을 다시 세가측에 반품시키는 해프닝을 벌였다. 뿐만 아니라 일본 SNK의 제품을 한국의 기타 다른 업체에서 수입 및 네오지오 상표에 관련된 여러가지 상품들에 대해 법적인 제재를 가할 수 있는 전용 상호 사용권을 취득하는 등 한국 유저들에게 인기있는 회사의 대작 기판의 수입에 있어서 독점적인 권리를 행사하려는 제스처들을 여러 면에서 볼 수 있다.

이런 한국 아케이드 유통업체들의 이런 행보를 어떤 식으로 이해하는 것이 좋을까?

한국 아케이드 유저들이 좋아하는 일본 유명 게임사의 기판들을 독자적으로 수입해 유통하려는 분위기가 갈수록 심화된다.그런 이익을 수입선 다변화라는 제도로 인해 같은 작품이라고 해도 일본만이 아닌 제 3국 즉 대만 등지에서 다른 업체들도 수입하여 심의를 통과한 것을 한국 컴퓨터 게임 산업 중앙회에서 발행한 심의 작품 리스트를 보면 알 수 있다.

일본의 편법적 기판 거래

지금도 많은 격투 액션 팬들의 가슴을 설레게 하는 세가의 당대 최고의 작품이라 인정받고 있는 『버철 화이터2』.

1994년 12월 『버철 화이터2』는 그 이름에 걸맞게 약 1천 2백만원이라는 천만대를 가볍게 호가하는 엄청난 가격으로 한국 Y사와 세가의 거래가 이루어졌다. 그러나 『버철 화이터1』으로 명성을 얻은 D사는 세가와 독점 거래 계약이 맺어진 상태에서 세가의 『버철 화이터2』라는 작품을 놓고 한국 각 업체들은 경매에 들어갔다. 세가에서는 보다 효과적인 방법으로 자신들의 신 작품 『버철 화이터2』를 높은 가격으로 판매하게 되었다.

이러한 복잡한 문제가 심화되어 여러 업체에서 같은 종류의 소프트들을 동시 다발적으로 수입하게 된 계기가 된 것이다.

1천만원 이상의 고가 버철 화이터3 주인은

지난 달부터 세운상가 내에는 그들에게 무한한 부의 영광을 가져다 주는 세가의 『버철 화이터3』의 거래에 대해 무성한 소문과 함께 수시로 일본을 드나드는 모습을 보이고 있다.

초당 100만 폴리곤이라는 엄청난 스펙을 자랑하면서 완벽한 실사 추구를 목표로 제작되고 있는 세가 AM2연의 오장 스즈키 유의 작품이 과연 한국의 누구 손으로 넘어갈 것인가?

떠도는 소문에 의하면 상가를 끼고 있는 D사와 상가를 끼지 않고 유통망을 형성하고 있는 또다른 D사. 그리고 한국의 대기업 중에 H사가 과감히 끼어들고 있다는 소문이 있다. 그러나 비단 현재 거래에 끼어든 것은 H사만은 아니었다. 결국은 과거부터 기판 수입에 참여했던 H사로 낙찰되어 현재도 『버파3』를 수입하기 위해 수시로 일본 세가를 방문한다고 한다. 이에 대해 대기업마저 기판 유통에 끼어들면 영세한 상가 업체들의 자리마저 빼앗는 격이라며 업계 관계자들의 원성이 자자하다.

그러나 『버파3』를 수입하려는 한 업체의 관계자의 말을 빌리자면 벌써 D업체에서는 H사에 대한 로비를 끝냈으며, 계약에 힘을 발휘하는 세가의 실무진과도 벌써 이야기가 끝난 상태로 6월말이면 구두상이지만 윤곽은 보일지도 모른다고 한다. 하지만 세가 측에서는 사실 무근이라고 반박하면서 『버파3』의 발매일 조차도 8월에서 10월로 연기한 실정이다.

1천 200만원에 거래되었던 『버철 화이터2』. 그러면 『버철 화이터 3』의 거래 가격은 과연 얼마로 낙찰될 것인가?

세가 측에서는 거래 가격 150~200억이라는 거금으로 미니멈 기판 개수마저 정해 놓고 한국 업체와 계약 거래를 추진하고 있다고 한다. 또한 이 기판은 한국의 한 업체와 독점적으로 거래를 맺을 것이며 다른 기판들처럼 제 3국 즉 대만 등지를 통해서 한국으로 유통되는 일이 없도록 자체적으로 방안을 강구할 것이라고 한다.

돈의 원리가 철저히 지배되는 비지니스 업계. 그리고 너무나 돈의 원리만을 추구하는 대표적인 일본 기업 세가.

과연 그들이 말한 것처럼 제 3국을 통해서 들어오는 경우가 없을 것이며 도대체 대만따위를 통해 들어온 기판이 한국의 유통망을 버젓이 확보할 경우 일본 세가에서는 과연 어떤 조치를 취할 것인가?

150~200억이라는 거액의 기판 가격과 일본 측에서 일방적으로 정해 놓은 최저 수량 등 거래에 있어서 어떤 조건 하나 내세우지 못하고 단지 인기있는 대작이라는 이유 하나만으로 한국 업체들은 『버파3』의 불평등 계약을 해야만 하는 것일까?

밀리언 셀러의 스퀘어 소프트

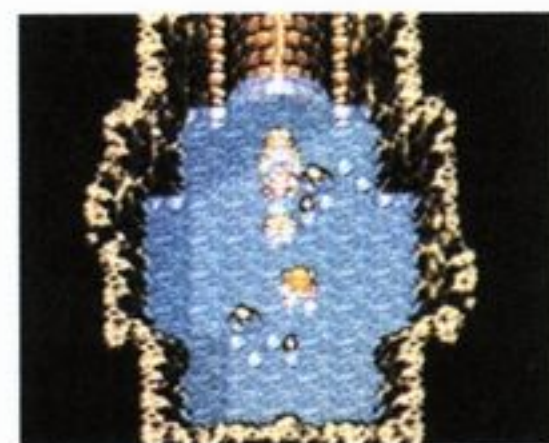
이름만 들어도 미발매 소프트에 대한 기대감이 생겨나는 게임계의 알 파치노 스퀘어. 그 작품의 대다수가 밀리언 셀러로 손꼽혀지며 FF 시리즈를 시작으로 히트 메이커로의 지위와 배경을 확립한 전략은 대체 어떤 것일까?

FF 시리즈, 그 성공을 뒷받침한 것

『로맨싱 사가3』 120만개, 『크로노 트리거』 203만개, 그리고 『화이널 환타지VI』 255만개. 이렇듯 스퀘어의 작품은 상당수 밀리언 셀러의 대열에 끼어 있다. 여기서 당초 1,2년 사이에 발매된 스퀘어의 작품 대다수가 10만개선에 멈췄었다는 세일즈 기록은 또다른 의미를 부여한다. 같은 대인기 시리즈 『드래곤 퀘스트』를 내세우는 에닉스의 경우 『드래곤 퀘스트VI』는 300만개의 대히트를 기록했지만 같은 RPG라는 장르의 작품들이 대다수 10만개 전후이므로 작품간의 격차가 크다는 것을 나타내고 있다. 이에 비해 스퀘어의 FF발매 이후의 작품들은 그 대다수가 순조로운 세일즈를 기록하고 있다. 이것은 무엇을 의미하는 것일까?

일본사회의 희귀현상으로까지 지적됐던 『드래곤 퀘스트III』의 발매는 1988년 2월 20일. 그 2개월 전인 87년 12월 18일, 후에 스퀘어 약진의 원동력이 됐던 『화이널 환타지』가 발매됐다. 이미 인기 시리즈로 자리를 잡고 있던 『드래곤 퀘스트』에 비해서 FF 시리즈의 스타트는 상당히 뒤늦은 것이었다고 말할 수 있다. 그러나 이 첫번째 스타트에서부터 스퀘어의 승천은 이미 보여지고 있었다. 하나의 이벤트를 끝낸 후 오프닝이 시작되는 영화적 연출, 파티 멤버의 직업을 자유롭게 선택할 수 있었던 시스템의 재미. 그리고 그 후 이러한 방향성은 보다 강화되어져 갔다. 레벨 업을 폐지한 독자적인 성장 시스템을 채용한 『FFII』, 잡 체인지, 소환마법을 채용한 『FFIII』. 시스템의 변경이라기 보다는 교환이라고 보는 쪽이 더 어울릴 정도로 FF의 시스템은 매번 새로운 것이 등장하여 그것을 매번 세일즈 포인트로 잡고 발매를 해왔다. 또한 스테레오 타입이라는 차례로 주인공이 죽고 주인공끼리의 연애와 스토리 진행에 따라 전개되는 이벤트는 당시의 유저에게 있어서는 신선한 충격이었다. 유저에게 상상의 여지를 남기는 「체험형 RPG」와는 달리 「보는 RPG」를, 그리고 이벤트를 강화한 점에서 FF 시리즈는 손꼽히게 된 것이다.

경이적인 스피드로 「III」를 발매한 후 FF 시리즈의 환상은 SFC로 이어지게 됐다. 그리고 여기에서 FF는 극적인 변화를 이룩하게 된다. FF시리즈의 일러스트를 담당한 아마노 요시타카. 하지만 패밀리의 성능으로는 그의 디자인, 세계관을 아름답게 표현하는 것이 불가능했다. 거기에 하드의 표현능력이 올라가 가능으로 전환되게 된 것이다. 반면 에닉스의 『드래곤 퀘스트』 시리즈는 SFC로 옮겨온 후에도 그래픽적으로 비약적인 향상

『드래곤 퀘스트』보다 뒤늦게 시작했지만 『드래곤 퀘스트』를 앞지른 FF 시리즈

SFC로 넘어왔지만 발전적 모습이 보이지 않아 팬들을 상당수 스퀘어 빼앗긴 에닉스의 『드래곤 퀘스트』

아마노 요시타카의 일러스트는 환타지적 분위기를 자아내는데 큰 역할을 했다

시험적인 면모를 보이며 매회 새로운 시스템으로 승부를 걸었던 스퀘어. 이벤트 후의 오프닝 연출은 아직도 화제가 되는 부분이다

이벤트 후에 오프닝 처리는 시리즈의 스타트인 「I」이 최초였으며 후에 「IV」에서 다시 사용됐다

높은 수준의 그래픽 기술력을 여실히 보여준 『크로노 트리거』. 같은 일러스트레이터인 도리야마 아키라의 일러스트로 『드래곤 퀘스트』와 확실한 실력차를 보여준 작품이다

을 보여주지 못했다. 패밀리의 성능에서 완벽히 살아날 수 있었던 도리야마 아키라의 디자인과 세계관이 SFC로 오면서 오히려 『드래곤 퀘스트』의 목을 조이게 된 것이다. 그리하여 그래픽적인 차별화에 성공한 FF는 영화적 연출을 보다 강화해 나가며 드디어 『드래곤 퀘스트』와 어깨를 나란히하는 대인기 시리즈로 성장하게 됐다.

FF를 부각시킨 스퀘어의 이미지 전략

코퍼레이트 아이덴티티의 약어인 「CI」는 회사의 개성을 명확하게 통일하고 동시에 외부로 이미지를 알리는 활동을 통해 그 회사의 발전을 목표로 하는 영업전략의 하나이다. 그리고 스퀘어는 이 「CI」에 주목했다. FF 시리즈는 아마노 요시타카의 일러스트 등에 의한 통일된 브랜드 이미지를 갖고 있다. 스퀘어가 독특한 것은 그 FF가 가지고 있던 이미지를 다른 시리즈로 훌륭히 반영시킨 점에 있다. 스퀘어 작품을 즐겨본 사람이라면 알 수 있겠지만 FF 이외의 작품은 캐릭터의 그래픽이나 전투 화면 등이 어딘가 FF틱 하다. 그것은 어째서일까?

FF틱하다는 점을 강하게 강조하며 FF가 가진 이미지를 다른 작품에 투영하여 「FF같은 게임」이라는 인상을, 그와 함께 「구입해도 손해보지 않는다」라는 안심감을 안겨주려는 의도를 느낄 수 있다. 그리고 실제로 발표된 작품은 청색과 백색의 트레이드 컬러. 작품을 감싼 환상적인 이미지. 눈으로도 구별할 수 있는 아름답고 섬세한 그래픽. 그리고 작품 자체를 알기 쉬운 FF다움을 절대로 빼놓지 않고 있다. 그리고 그것은 스퀘어라는 회사의 컬러로까지 되어 버렸다.

이미지 전략과 함께 대규모의 선전도 효과적으로 이루어졌다. 화려한 TV CM, 언제나 끊이지 않는 스퀘어 관련 잡지 기사. 『크로노 트리거』, 『성검전설3』, 그리고 『로맨싱 사가3』 등의 신작 정보가 매번 전문지의 지면을 장식하며 신시스템이나 그래픽 등 지면으로 전달하기 쉬운 정보로 유저의 흥미를 이끌어낸다. 그리고 어마어마한 금액으로 움직이는 스퀘어의 선전 전략은 500만부 잡지인 「주간 소년 점프」를 감싸고 있는 슈에이사(集英社)와 손을 잡은 것으로 더욱 강화되었다.

「스퀘어의 게임은 무조건 팔린다」. 심지어는 이러한 말조차 스퀘어의 이미지로 정착되어 가고 있다. 하지만 여기서 한가지 생각했으면 하는 것이 있다. 「재미있을 것같다」는 절대로 「재미있다」가 아니라는 것을. 스퀘어 작품을 장식하는 아름답고 빛나는 이미지 아래에는 무엇이 있는 것일까? 그것을 파악할 수 있는 사람은 스퀘어의 작품을 플레이하는 유저 이외에는 없는 것이다.

무대가 PS로 옮겨진 FF. 역시 밀리언 셀러를 기록할 것인가?

스퀘어 소프트웨어 인기 BEST 10

순위	타이틀	판매량
❶	화이널 환타지VI(SFC)	255만개
❷	화이널 환타지V(SFC)	250만개
❸	크로노 트리거(SFC)	203만개
❹	화이널 환타지IV(SFC)	150만개
❹	성검전설2(SFC)	150만개
❻	화이널 환타지III(FC)	140만개
❼	로맨싱 사가2(SFC)	120만개
❼	로맨싱 사가3(SFC)	120만개
❾	성검전설3(SFC)	80만개
❾	화이널 환타지II(FC)	80만개

구매자로 하여금 절대적 신용을 가지게 하는 스퀘어의 판매 전략. 역시 FF의 영향이 크다고 할 수 있다

FF의 맥은 이어지고 있는가?

현재 스퀘어가 진행중인 프로젝트에 FF의 맥은 이어지고 있는가? 물론 FFVII은 연말 발매를 향해서 열심히 제작되고 있다. 그러나 FF 시리즈 하나에만 주력하는 것이 스퀘어의 모습일까? 앞에서도 말했지만 그렇지는 않다. 여기서는 그런 FF의 이미지를 이어받은 작품중 최근에 SFC에서 마지막으로 FF의 맥을 이었던 『바하무트 라군』에 대해서 이야기 해보겠다.

세일즈 포인트였던 드래곤 육성의 실패!?

『바하무트 라군』은 부유 대륙이 존재하는 끝없는 하늘의 세계를 무대로 펼쳐지는 드래곤 육성의 재미가 추가된 시뮬레이션 RPG이다. 여기서 드래곤은 AI(인공지능)로만 전투에 참가하기 때문에 전황을 좌우하는 요소로 자리잡고 있다. 때문에 하나하나의 드래곤에 애정을 갖게 되며 이러한 드래곤을 육성하는 방법인 먹이주기와 육성 메카니즘이 상당히 돋보이는 작품이었다. 그러나 실제로 플레이했을 때 육성 시뮬레이션에 심취한 적이 있던 유저라면 상당히 단순해 보이는 육성 패턴에 무엇인가 부족함을 느끼게 된다. 즉, 드래곤의 육성은 말 그대로 육성에 지나지 않았으며 그보다는 시뮬레이션과 RPG요소가 너무나 강했던 것이다. 때문에 육성에 지나친 기대를 가졌던 플레이어들의 욕망은 허공을 맴돌게 됐다.

드래곤을 「귀여운 애완동물」로 만들어 놓을 것인가 아니면 「믿음직한 전투 옵션」으로 만들 것인가를 고민했던 제작 스탭들의 마지막 판단에 이러한 문제점이 생겨나지 않았나 생각된다. 그러나 이 점을 제외하고는 전체적으로 호평을 받은 작품이었다. AI 등이 그 좋은 예로 흡사 드래곤이 「살아있는 존재」와 같이 느껴지게 만들었다. 각각의 유니트가 가지고 있는 능력을 잘 고려하여 요소요소에 배치하여 효율성 있게 움직이는 것이 생명인 시뮬레이션 게임에서 이 점은 중요한 전략적 요소였으며 그 중에서 플레이어의 명령을 가끔 무시하는 드래곤도 있어 더더욱 생물적인 느낌을 주기도 했다. 그러나 아무리 세심한 배려와 설정도 게임의 플레이 중에 유용하게 작용하지 않으면 무의미하다.

발매전에 여러차례 소개됐던 제작자의 발언에는 "다양한 모습의 개성적인 드래곤에 이끌려 즐거운 플레이가 가능하게 하고 싶습니다."라고 밝혔지만 이러한 방향성은 「보다 강력한 드래곤으로 전투를 지원 받자」라는 게임 시스템 그 자체를 방향성으로 드러내게 됐다. 때문에 궁극적으로 플레이어는 먹이와 메카니즘을 이용한 최종 병기 생산에 몰두하게 된다. 이 최종 병기란 마스터 드래곤을 지칭하는 것으로 『바하무트 라군』이 보여주려 했던 드래곤 육성은 그다지 큰 매력을 자아내지 못했다.

「도트 그래픽의 역습!」이란 말대로 SFC의 한계에 도전한 그래픽은 아름다웠지만 드래곤 육성 밸런스에 문제가 많았던 게임

드래곤 육성 시스템. 매력은 있지만 욕구 충족에는 부족한 점이 많다

"음비법 개정으로 오히려 게임시장 활력 되찾을 수 있다"

한국전자영상문화협회 장명성 부회장

이달의 챔프 인터뷰는 요즘 게임계를 뒤흔들고 있는 음비법의 시행에 따라 위축된 게임 시장을 정상화시키고 궁극적으로는 불법 유통 없는 건전한 게임 시장 풍토 조성을 목표로 해 게임 업계의 대변자로써 새롭게 탄생을 준비 중에 있는 한국전자영상 문화협회의 부회장 겸 용산 상우회의 장명성 회장을 만나 보았다.

『지난해 11월 국회를 통과해 입법 예고 기간을 거쳐 별다른 이견 없이 6월 7일부터 실효를 발휘하고 있는 음비법은 시행되기만 하면 게임 시장이 어려워질 것이라는 당초의 무성한 소문과는 달리 차분한 가운데 대상 업체나 매장 등에서 사업 패턴 변경이나 합법적인 테두리 안에서 정식 루트를 찾는 등 나름대로 희생을 최소화하기 위한 노력이 한창입니다."

음비법 시행 전의 게임 업계를 걱정하던 것은 합법적인 수입과 유통을 하는 사람들에게는 전혀 문제가 되지 않는다고 강조하는 장명성 부회장은 협회측의 대처 방안을 묻는 기자의 질문에 "협회는 정상적인 법의 테두리 안에서 정상적인 수입, 유통업자들의 대변자로서 정부(문체부나 공윤) 등과 조율을 통해서 합의를 도출해 나가는 것이 임무입니다. 그리고 불법물을 유통하는 보따리나 그것을 취급하는 매장에게는 정부의 단속 이전에 협회 측면에서 강력하게 제재 조치를 가할 것입니다."

이 말을 통해 소수의 불법 유통자들 때문에 대다수의 게임업계 관계자들이 손해를 보고 매도당하는 것을 사전에 방지하려는 한국전자영상문화협회의 자체 정화 의지를 엿볼 수 있었다.

올해로 게임 유통업을 해 온지 10년이 되는 장 부회장은 90년대 초 당시에는 존재하지도 않았던 소프트웨어에 관한 법규에 의해 곤혹스러웠던 적도 있었다. 그때 이미 장 부회장은 "미국 등 선진국엔 프로그램에 관련된 법률이 아주 다양했기 때문에 소프트웨어 산업이 발전되면 우리나라에도 언젠가는 그런 법률이 제정될 것이다."고 생각했다고 한다. "그것이 바로 음비법이 된 것입니다. 이것은 유통을 하는 사람의 입장에서는 참 괴로운 일이지만 소프트웨어 산업이 점점 발달되어 정착되기 위해서는 한번 쯤은 겪고 지나쳐야 할 아픔이라고 생각합니다." 최근 게임 소프트웨어 시장은 예년 매출에 2/3 수준에 머무르고 있지만 음비법 개정을 계기로 삼아 정상 유통 시장을 조성해야 한다고 그는 강조한다.

"문체부나 공윤도 이번 법 개정을 계기로 침체된 전체 게임 시장에 관심을 가지고 법의 허용 오차 내에서 원만한 발전 방향을 제시해야 할 것이고 협회도 정부측과의 대화의 창구에 항상 앉아 작은 부분이나마 정부 시책에 업계의 입장에서 조언을 해 주어야 할 것입니다. 그렇게 자리가 잡히고 올해 연말쯤이 되면 시장이 정상을 되찾고 더욱 더 발전하는 한국 게임 시장이 될 것입니다."

아직 협회의 틀이 잡히지 않은 탓인지 사무실 분위기가 썰렁한 듯 분주해 보이는 협회 사무실에서 장 부회장과의 인터뷰를 마치고 돌아서는 기자의 마음 한 구석이 기대감으로 왠지 뿌듯해져 옴을 느꼈다.

한국전자영상문화협회 문체부 산하 통합 단체로 발족 준비

한국전자영상문화협회는 한국영상오락물제작자협회(KAMMA)와 문체부 산하에 게임 관련 단체로서 가정용 게임기와 컴퓨터 게임기의 개발, 제작, 유통 등 모든 게임 관련 업체를 총망라해 프로그램 저작권과 관련된 불법물을 근절해 유통 질서의 확립을 목표로 업무를 추진해 왔다. 양 단체는 정부의 게임관련 단체 통합 추진과 음비법의 발효, 그리고 업계를 대표하고 대변해 줄 수 있는 게임업계 관계자들의 열망에서 새롭게 재탄생을 추진 중에 있다. 새롭게 출범하는 사단법인의 정식 명칭은 한국전자영상문화협회가 될 것으로 보이며 고문에 동서산업개발의 윤원석 사장, 회장에 현 KAMMA회장인 김정율 회장이 그리고 부회장에 용산 상우회의 장명성 회장 등이고 이사회도 이미 구성된 것으로 알려지고 있다.

모처럼 게임계에 통합된 단체로서 재탄생되는 「한국전자영상문화협회」에 거는 게임 업계인들의 기대는 자못 크다고 할 수 있다.

RPG의 이상형을 추구한 로맨싱 사가 시리즈

게임을 플레이 하는 사람이 일정 시나리오의 흐름을 체험할 수 있게 하는 장르 RPG. 스퀘어의 로맨싱 사가는 이러한 기존의 틀 속에 존재하는 RPG를 한단계 진화시키고자 했다. 그리고 그 결과 등장한 시리즈가 로맨싱 사가이다. 몇번의 시행착오 속에 프리 시나리오라는 시스템이 완성되어 등장한 로맨싱 사가 시리즈는 진정 RPG의 이상형을 추구한 것일까?

시리즈의 당위성에 닥친 고난의 길

프리 시나리오 시스템을 앞세우고 로맨싱 사가 시리즈가 등장한 것은 지금으로부터 5년전인 91년 1월의 일이었다. 당시 이 게임의 등장은 게임을 사랑하는 매니어들에게 큰 기대를 가지게 했다.

큰 기대를 불러모으는 소프트라고 해도 실제로 발매가 되고 나면 여러가지 소홀한 부분이나 버그 등이 존재하는 경우가 다반사이다. 로맨싱 사가도 전투의 밸런스가 나쁘거나 다음으로 무엇을 해야하는지 목적을 잃어버리는 결점이 서서히 드러나자 비평의 소리가 높아지기 시작했다. 그러나 게임성에 관해서 평가받을만한 부분도 많았기 때문에 졸작 또는 엉터리 게임으로까지는 취급되지 않았다. 그중에 가장 높게 평가할만한 부분이 시나리오의 선택에 의해서 플레이할 수 있던 이벤트가 종결된 상태로 나타나는 것이었다. 즉, 이러한 점을 높게 평가받아 로맨싱 사가는 시리즈를 이어가게 되었고 불완전한 부분들을 차례로 수정하여 스퀘어의 또다른 간판 시리즈로 자리잡게 됐다.

새로운 방향성을 모색한 로맨싱 사가2

속편 『로맨싱 사가2』는 시간의 흐름을 한시대에 국한시키지 않고 역사의 흐름에 부합시켜 한 대륙의 이야기를 다루며 그에 따른 인간의 삶을 표현하려 시도하였다. 플레이어는 황제. 게임상 구성되어 있는 이벤트를 클리어해나가며 자기자신이나 무기, 마법을 단련하게 된다. 그리고 그(혹은 그녀) 자신에게 허용된 시간이 모두 흘렀을 때 다음 황제를 선택하고 그 황제에게 내려진 사명을 일러주게 된다. 그렇게 몇대를 거쳐 시간과 흐름이 반복되면서 최종 목적에 근접해 간다.

결국 높은 이상을 가지고 프리 시나리오라는 꿈을 이루려했던 『1』, 『2』는 스퀘어가 목표로 했던 정상까지는 도달하지 못한채 끝난 작품으로 취급됐다. 이러한 사실은 얼핏보기에 단순한 실패로 보일지도 모른다. 그러나 그것은 게임의 세계가 가지고 있는 현실감의 표현에 목표지향적인 접근이라는 의미있는 실패라고 평가되어야 할 것이다.

독자가 본 로맨싱 사가

로맨싱 사가(이후 로사)를 처음 본 것은 어느 게임 잡지 였다. FF를 만든 스퀘어에서 프리 시나리오의 RPG가 나온다고 하여 발매일에 바로 구해서 게임을 플레이 했다. 처음에 프리 시나리오라고 해서 어느 정도나 자유도가 높은가 했는데 그 자유도가 얼마나 높았는지 처음에는 어디로 갈 것인지 헤매기도 했지만 RPG의 매니아로서 그 점도 점점 익숙해지고 더욱 더 로사의 세계에 빠져 들기 시작한 것이다. 물론 어색한 점도 있었다. 필드에 적이 보이는 것까지는 좋았는데 그 수가 너무 많아 귀찮기도 한다. 한편 그로부터 몇년 후에 등장한 2탄은 약간 색 다른 느낌이였다. 계속 능력을 계승하는 황제를 조작해서 7영웅을 쓰러뜨리는 내용. 그러나 이미 전작의 프리 시나리오라는 이미지는 무너져 있었다. '자유' 라기보다는 자신이 하기 싫은 이벤트는 넘길 수 있을 뿐 딱 한번의 플레이만으로도 모든 이벤트를 클리어할 수 있어 별로 오래하지는 못했다. 3탄에 들어서는 또 다시 처음의 로사로 돌아왔다고 했지만 역시 그리 변한 것이 없었다. 아무튼 한번의 플레이만으로도 모든 이벤트를 클리어할 수 있는 점도 2탄과 같았다(한가지 있다면 캐릭터 마다의 개인 이벤트). 구체적으로는 1탄의 경우엔 시간이 상당히 많은 영향을 주어서 언제 어디서 어떤 이벤트가 생길 것인지 파악이 되지않아 레벨만 올리고 있어도 반 이상의 이벤트가 사라지곤 하며 시간의 흐름에 상단히 민감해진다. 그러나 2,3탄에서는 그런 것이 거의 없어 새로운 땅에 가기만 하면 대부분의 이벤트에 참가할 수 있기 때문에 별로 시간에 대한 긴장감이 없어 졌다. 또한 그외의 눈에 보이지 않는 정신적 부담은 1탄때부터 지속되어 그리 개선된 것 같지는 않다. 그러므로 아직 완벽한 프리 시나리오RPG의 완성은 더욱 더 시간이 걸릴 것 같다.

박제원 / 서울시 강남구 논현동 논현빌라 2동

날카로운 비평을 기다립니다.

이번호부터 게임과 비평은 챔프의 비평과 독자의 비평이 반반씩 들어갑니다. 매니어 여러분들의 날카로운 비평을 기다리며 채택된 분에게는 오리지널 게임 음악CD를 드립니다. 다음달 게임과 비평 주제는 『택틱스오우거』 입니다.

보내실 곳

서울시 용산구 청파동 3가 29-16 윤민빌딩2층
우편번호 140-133
『게임과 비평 담당자』앞

탐험대의 핫 이슈 오피니언

게이머가 보다 재미있는 게임을 즐길 수 있도록 앞장서 온 게임 탐험대. 그 탐험대가 또 한번 변신을 시도했습니다. 한달간 게임계에서 가장 큰 이슈가 된 뉴스를 중심으로 각 대원들의 분석 결과를 공개! 앞으로의 전망을 점치는 자리로 바꿨습니다.

닌 닌자처럼 은밀하면서도 화려하게 데뷔한 닌텐도64는 게임 톱

텐 텐 순위가 있다면 거의 1등이 확실하다고들 하는데…

도 도대체 닌텐도는 어떤 회사길래 발매 1시간만에

6 6만대를 돌파하고

4 4일만에 매진이 될 수 있는지… 그것이 알고싶다!!!

언제나 자신의 범인에 비해 조금은 월등하다고 생각하는 바위. 그런 바위의 사상을 작살낸 사건이 있었다. 여름을 맞이하여 집에 있는 남색바지와 흰티, 잠바를 이용 어렵사리 『킹오파95』의 구사나기 교 복장으로 멋을 냈것만 그런 바위를 바라보던 전철안의 아이가 "와! 킹오파 키즈다!!"라고 소리친 것이었다. 오~ 유어 헤드!!

PS용으로 발매를 앞둔 『프린세스 메이커3』에 대비해 IBM용 『프린세스 메이커2』로 기본기를 다지기로 마음먹은 박쥐. 하지만 게임을 스타트하고 채 10분이 지나지 않아 주인공은 저세상으로 떠나버리고, 그 광경을 지켜 보던 이인분과 고바위는 입을 다물지 못했다. 육성게임 인생 10년에 이렇게 무식한 어머니는 난생 처음이라나!

지난 일본 출장에서 세가의 비밀 금고에서 입수해 온 『버철 화이터3』 비디오 테잎의 파이에 매료당한 나머지 파이의 화려한 고단각을 흉내내 보려고 결심한 나는 밤 11시까지 지하철 역에서 잠복을 하다가 드디어 만만한 적수를 골라 고단각을 멋지게 시도해 보았으나 에고에고 옷자락에 발이 걸려 코만 깨져 쌍코피가 줄줄

이인분의 게임 머피의 법칙

1. 세이브 바로 전에 정전이 된다.
2. 바꿔버린 게임에서 금단의 비법이 쏟아져 나온다.
3. 나는 재미있게 하고 있는데 통신에서는 재미없다는 의견들이 쏟아진다.
4. 엔딩 바로 전에 엄마가 밥 먹으라고 부른다.

월드컵 공동개최, NBA 챔피언 결정전 등으로 스포츠의 인기는 날로 상승하지만 수달은 더위로 인한 수분 부족으로 모든 것을 포기한다. 날로 지쳐가는 수달은 모든 것을 포기하고 더위와의 전쟁을 선포, 자신의 모든 게임기와 PC를 팔아 전용 사워겸 수영장과 에어콘을 집안에 설치하기 시작한 것이다.

또다시 컴백홈한 김또깡! 수난의 시대! 악몽! 끝없는 이야기가 기다리고 있는 긴여름을 보내야만 하는 X. 하지만 가만히 있을 X가 아니다. "피는 피로서 망하는 법!" 아~~그리고 이 여름 비서들(?)과의 여행계획은? 과연 「박」비서 「이」비서가 잘하고 있을까?

조선팔도를 돌아다니며 바쁘게 소를 팔아야 하기에 챔프에 거의 있을 수 없는 장소팔. 더군다나 최근에는 광우병으로 인해 국민들의 경계심이 높아져 생활고에 시달리게 되지도 팔려 다닌다나!? 그럼 앞으로는 이름이 장돈팔로…

탐험대가 체험한 이달의 추천게임

슈퍼 마리오64

- ■난이도 : 7점
- ■흥미도 : 9점
- ■집중도 : 9점

체험 플레이어/ 김또깡
토론에 참여한 대원/ 고바위, 이인분, 장소팔

■슈퍼 마리오64를 둘러싼 이소리 저소리

김 : 내가 닌텐도64 담당이라서 하는 말이 아니라 마리오64는 이제까지 발매된 3D 액션 게임 중에서 제일 재밌었어. 아마 나이츠보다도 재미있을걸.

고 : 흥, 발매도 안된 나이츠를 벌써부터 깔보다니 이제는 인간 자체가 닌텐도화되어 가는군. 물론 깔끔하고 동글동글하게 처리된 3D 캐릭터들은 대단해. 폐탈릭 처리도 훌륭하고. 그러나 나이츠까지 들먹이며 말하다니…

이 : 어느쪽이나 한가지씩은 잘난 점이 있지. 마리오는 장시간 하늘을 못날잖아. 후후후…

장 : 게임이 꼭 하늘을 날아야만 재미있나!? 패미트의 패밀리용 마리오도 처음엔 하늘을 날지 못했다구.

이 : 어쨌든 마리오64는 그 부드러움과 아기자기한 사운드로 나의 마음을 두근거리게 했어. 처음 플레이 했을 때는 64비트 게임을 처음 접한다는 생각에 소풍 전날 아이같은 기분이었으니까?

고 : 아니! 나이가 몇인데 애들 마음을 논하는 거야… 하긴 마리오는 애들 어른할 것없이 모두 좋아하는 시리즈이니…

김 : 흥! 멋들을 모르고 있군. 아날로그 스틱을 이용해서 쿠파를 빙글빙글 돌릴 때의 느낌은 다른 게임들과의 확실한 차별성을 보여준다구.

고 : 어쨌든 닌텐도64를 그렇게 좋아하는 것은 아니지만 머리큰 마리오는 정말 정감있는 캐릭터야.

이 : 그건 그래…

■탐험대의 총평

당연한 말이지만 시리즈 중 최고이다. 일단 「닌텐도64는 이러한 하드웨어다」라고 말이라도 하고 있는듯 이곳저곳에서 닌텐도의 돋보이는 아이디어가 속출한다. 또한 한번 클리어한 스테이지라도 구석구석을 알고싶은 마음이 저절로 생겨날 정도로 묘수가 가득하다. 역시 닌텐도가 자사의 하드웨어를 발매할 때마다 가장 먼저 발매하는 시리즈답다.

누구나 인정하는 이달의 핫 이슈

그 누가 부정하라! 역시 6월 최대의 이슈라면 닌텐도64의 발매일 것이다. 왕자 닌텐도가 자신있게 내놓는 64비트 차세대 머신의 등장에 모두들 숨죽이고... 그러나 이대로 물러설 수 있는가!
"어디서 굴러먹던 개 뼈다구인지 모르지만 우리들을 만만하게 보지마라!"(소니&세가) 과연 승리의 여신은 어느쪽에 뼈다구를 던질 것인가?

"자신만만 닌텐도 큰코 다칠지도..."

뛰어난 성능, 믿을만한 브랜드쉽에는 확실하지만 한정된 매니어의 인원수, 이미 차세대기를 가지고 있는 유저들의 입장 등을 고려한다면 96년도 말까지 350만대를 판매하겠다는 발언은 대단히 성급하지 않았나 생각된다. 물론 350만대 발표가 가능성을 띠난 상업적 전략일 수도 있다. 그러나 그렇다면 그건 더더욱 게임시장을 우습게 본 것이며 자신들이 잘났다는 생각이 지나치게 강한 것이다. 연이은 성공에서 얻게된 자신감은 좋다할 수 있지만 그로인해 자신들이 영원한 최고이며 언제나 승리자로 남을 것이라는 생각은 버려야 될 것이다(으~ 괜히 열받는군). 닌텐도가 차례로 발표하고 있는 전략도 우수하지만 세가와 소니의 전략도 무시할 수 없지 않을까?
닌텐도, 혹시 차세대 시장을 SFC 3000만대 시장과 동일하게 생각하여 소니, 세가 양쪽이 1000만대를 돌파하여도 2000만이 남는다는 공식을 세워둔 것은 아닐지...
물론 SFC는 세가의 MD가 주름잡던 시절에 불쑥 나타나 대히트를 기록한 하드웨어이다. 하지만 같은 일이 두번이나 일어날 수 있을까? 장강의 앞물결이 뒷물결에 쓸려 나간다는 말이 있다. 닌텐도, 이제는 웃는 입장에서 달리는 입장으로 바뀔만도 하지 않을까?

폭군 닌텐도의 서드파티 처우 바뀐다면...

닌텐도64 탄생에 대해서는 모두 의심할 여지없이 입을 모아 낙승을 예견하고 있었지만 스퀘어의 이적은 그 흔들리지 않는 절대적인 명제를 미궁속으로 빠뜨렸다. 그 후로 N64 승패에 대해 별 의구심을 갖지 않던 사람들이 점차 흥미로운 차세대기 전쟁에 관심을 갖기 시작했다. 과연 SS와 PS 양벽을 허물고 차세대기의 왕좌로 등극할 수 있을 것인가!
하지만 한가지 분명한 건 닌텐도의 저력이 그렇게 쉽사리 수그러들지는 않을 것이다. 물론 스퀘어를 PS로 뺏기고 앞으로 어떤 타이틀이 개발될지 히트작을 단언할 수 있는 것은 아직 없지만 영원한 슈퍼컴보이의 옹호자들이 있는 한 PS, SS 꽁무니에서 주춤거리고 있지만은 않을 것이다.
국내에서는 음비법이 시행되어 SS와 PS가 위축될 조짐을 보이고 있어 현대에서 N64를 정식 발매하고, 첫 테이프를 끊게 되는 하드웨어 소비자 가격에 조금만 욕심을 버린다면 승산은 있으리라 생각된다. 하지만 N64가 플레이스테이션의 우위에 설 수 있을 것이라고는 말하고 싶지 않다. 왜냐 PS에는 영원한 우리의 다크호스 스퀘어가 있질 않는가!

닌텐도64 반드시 뜬다!

닌텐도의 그동안의 하드웨어들이 모두 그래왔지만 이번에 연기에 연기를 거듭해 발매된 닌텐도64도 반드시 게이머들을 사로잡을 것이다.
환상의 세계를 다양한 방면으로 이동 가능한 3D아날로그 스틱과 대용량의 게임들을 모두 커버하는 닌텐도의 주무기 롬 카트리지 등 이루말할 수 없는 장점 덩어리의 닌텐도64는 올해 안에 플스와 새턴의 보급 대수를 훨씬 뛰어넘을 것이 분명하다. 국내에도 아마 울트라 컴보이64(김또깡의 추측) 정도의 이름으로 9월 발매 예정인 닌텐도64에 대해 현대전자의 담당자는 "닌텐도64는 현재 발매되고 있는 게임 기종들 중 가장 우수한 게임기라고 생각한다. 현재 국내에 발매된 다른 차세대 게임 기종들처럼 가격이나 홍보 전략 등이 미흡해서 성공을 거두지 못하는 우를 범하지는 않을 것이다. 게임기의 가격도 30만원 전후 정도로 책정될 것으로 보이고 소프트 발매에도 신중을 기할 예정이다."라고 말하고 있다. 이렇듯 닌텐도64는 국내 발매에도 상당히 치밀한 계획 하에서 진행 중이다. 어쨌든 닌텐도64는 닌텐도의 패밀리, 슈퍼컴보이, 미니컴보이에 이어 또 하나의 게임계의 스타로 등극할 것이다.

닌텐도64 꿍꿍이가 필요하다!

롬 카트리지는 CD 롬보다 비싸다.
얼핏봐도 하나의 게임 소프트를 놓고 비교해 볼 때 롬 카트리지는 CD 롬에 비해 가격이 어림잡아 2배가량 된다. 과연 현재의 SS유저와 PS유저들이 자신의 새턴이나 플스를 팔아 버리고 닌텐도64를 살것인가! 아니면 새로운 소비층이 생길 것인가! 그도 아니면 SFC를 지금껏 가지고 있던 유저들이 모두 다 SFC를 팔아 버리고 닌텐도64를 살 것인가! 이에 대한 열쇠는 바로 소프트의 가격과 판매 전략에 있다고 생각한다. 새턴과 플스에 비해 2배가량 비싼 소프트와 그다지 화려하다고도 할 수 없는 서드 파티.
닌텐도는 더이상 SFC시대처럼 독주할 수는 없을 것이다. 그렇다고 새턴과 플스처럼 아케이드에서의 재빠른 이식도 기대할 수 없다. 그렇다면 닌텐도에서는 닌텐도64를 팔기위한 특별한 꿍꿍이가 있는 것인가?

6월 23일 닌텐도64의 발매라!!

그동안 엿가락 처럼 계속 늘어져 왔던 닌텐도64 발매에 세가 새턴과 플레이스테이션은 닌텐도 64의 움직임에 귀추를 주목하고 있는 실정이지만 글쎄 아케이드측 입장에서는 솔직히 무관하다는 반응이 압도적이다. 즉 제아무리 현재 차세대기를 초과하는 신 머신이 발매된다 하더라도 아케이드 자체에 크게 타격을 입을 것이라고 생각하지 않는다.
하지만 가정용 게임기 입장에서 비교한다면 기존의 새턴이나 플스에 비해 선명한 그래픽 등 그 밖에 우수한 성능을 자랑한다고 해도 그 기계 자체를 뒷받침해 줄 수 있는 빵빵한 소프트가 없다면 성공 여부에는 의문점만이 남을 뿐이다.
아케이드 관련 작품으로서는 『킬러 인스팅트』를 닌텐도64로 이식을 준비중이라고는 하지만 미국 게임에는 그다지 흥미를 느끼지 못하는 우리 유저들에게 과연 어떤 반응을 불러 일으킬지? 아직은 발매 초기라서 닌텐도64에 관련된 소프트웨어 전체에 대해서 말하기는 어렵지만 앞으로 나올 소프트웨어를 더 두고 보자는 신중론을 선택하고 싶다.

TOP GAME RANKING

■ 조사기간 : 1996년 6월 2일~1996년 6월 30일
■ 국내 게임 순위 산출 근거 : 애독자 엽서(60%), 게임 매장의 판매통계(20%), 동시발매 소프트(20%)를 토대로 산출
■ 외국 게임 순위 산출 근거 : 「슈퍼 닌텐도 64」, 「새턴 매거진」 등 유명 게임지의 순위 통계와 현지 특파원의 조사를 근거로 작성

새턴 TOP 10

1. 더 킹 오브 화이터즈'95[→]
격투 액션
SNK
7,800엔

2. 버철 화이터2[↑]
격투 액션
세가
5,800엔

3. 드래곤 볼Z-위대한 드래곤 볼 전설-[↑]
플레잉 애니메이션/ 반다이/ 6,800엔

4. 페다 리메이크[↑]
시뮬레이션/ 야노만/ 6,800엔

5. 월화무환담[NEW]
어드벤처/ 세가/ 6,800엔

6. 드래곤 포스[↓]
시뮬레이션/ 세가/ 5,800엔

7. 건 그리폰[↑]
슈팅/ 게임아츠/ 5,800엔

8. 뱀파이어 헌터[↓]
격투 액션/ 캡콤/ 5,800엔

9. 팬저 드래군 쯔바이[↓]
슈팅/ 세가/ 5,800엔

10. 진 여신전생 데빌 사마나[→]
롤플레잉/ 아틀라스/ 6,800엔

플레이 스테이션 TOP 10

1. 바이오 하자드[→]
어드벤처
캡콤
5,800엔

2. 철권2[→]
격투액션
남코
5,800엔

3. 드래곤 볼 Z-위대한 드래곤 볼 전설-[NEW]
플레잉 애니메이션/반다이/5,800엔

4. 점핑 플래쉬2[↓]
3D 액션/SCE/5,800엔

5. 천지를 먹다Ⅱ[↓]
슈팅/반다이/5,800엔

6. NBA 파워 덩커즈[NEW]
스포츠/코나미/5,800엔

7. 캡틴 츠바사J[↓]
스포츠/반다이/5,800엔

8. 록맨X3[↑]
액션RPG/코나미/5,800엔

9. 폴리스 너츠[NEW]
어드벤처/코나미/6,800엔

10. 제 4차 슈퍼 로보트 대전[↓]
시뮬레이션/반프레스토/5,800엔

슈퍼컴보이 TOP 10

1. 마리오RPG[↑]
롤플레잉
스퀘어, 닌텐도
7,500엔
32M

2. 트레저 헌터G[↑]
롤플레잉
스퀘어
7,900엔
24M

3. 화이어 엠블렘-성전의 계보-[→]
시뮬RPG/닌텐도/7,500엔/32M

4. 루드라의 비보[→]
롤플레잉/스퀘어/8,000엔/32M

5. 슈퍼 로보트 대전 마장기신[↓]
시뮬RPG/반프레스토/7,800엔/24M

6. 드래곤 퀘스트Ⅵ[↓]
롤플레잉/에닉스/11,400엔/32M

7. 슈퍼 봄버맨4[NEW]
액션/허드슨/7,777엔/16M

8. 다크 하프[NEW]
롤플레잉/에닉스/8,000엔/24M

9. 바하무트 라군[↓]
시뮬RPG/스퀘어/11,400엔/24M

10. 슈퍼 동키콩 컨트리2[↓]
액션/닌텐도/9,800엔/32M

기대 소프트 TOP 10

1 버철 화이터3[↑]
ARC
격투 액션
세가
96년 여름

2 화이널 환타지VII[↓]
PS
롤플레잉
스퀘어
5,800엔
96년 12월 예정

3 슈퍼 동키콩 컨트리3[NEW]
슈퍼NES
액션
레어
가격 미정
96년 11월 18일

4 토발 No.1[NEW]
PS
격투 액션
스퀘어
5,800엔
96년 7월 예정

5 이투신전[NEW]
PS
격투 액션
타카라
가격 미정
발매일 미정

6 드래곤 퀘스트Ⅲ[NEW]
SFC/롤플레잉/에닉스/가격 미정/발매일 미정

7 마더3[NEW]
N64/롤플레잉/닌텐도, 할 연구소/97년 봄 예정

8 스트리트 화이터3[NEW]
ARC/격투 액션/캡콤/발매일 미정

9 킹 오브 화이터즈 '96[↑]
ARC/격투 액션/SNK/96년 7월 중순 예정

10 스타 오션[NEW]
SFC/롤플레잉/에닉스/8,500엔/48M/96년 7월 19일

아케이드 TOP 5

1 스트리트 화이터 제로2[→]
격투 액션
캡콤

2 던전 앤 드래곤즈[↑]
- 쉐도우 오브 미스타라 -
캡콤
액션 RPG

3 화이팅 바이퍼즈[↑]
세가/ 격투 액션

4 버철 화이터2[↓]
세가/ 격투 액션

5 철권2[↓]
남코/ 격투 액션

미국 게임 TOP 5

1 킬러 인스팅트2[→]
ARC
격투 액션
미드웨이

2 바이오 하자드[NEW]
PS
어드벤처
캡콤

3 나이트 워리어즈-다크 스토커즈 리벤지-[NEW]
ARC/격투 액션/캡콤

4 스트리트 화이터 알파[↓]
ARC/격투 액션/캡콤

5 철권2[↓]
PS/격투 액션/남코

일본 게임 TOP 5

1 트레저 헌터G[NEW]
SFC
롤플레잉
스퀘어
7,900엔

2 화이어 엠블렘[↓]
-성전의 계보-
SFC
시뮬RPG
닌텐도
7,500엔

3 철권2[→]
PS/격투 액션/남코/5,800엔

4 슈퍼 마리오RPG[↓]
SFC/롤플레잉/닌텐도, 스퀘어/7,500엔

5 바이오 하자드[NEW]
PS/어드벤처/캡콤/5,800엔

순위 알아맞추기 텔레파시 퀴즈!

나도 새턴 유저가 될 수 있다!

애독자 엽서 '텔레파시 순위 알아맞추기' 정답란에 가정용 게임 기종별 1위와, IBM PC 게임 인기 순위를 맞추시는 분 중 1명을 선발하여 새턴 1대를 드리고 2명을 추첨하여 IBM PC 게임 디스켓 1개씩을 드립니다. (마감은 매달 15일까지이며 전화번호를 기재하지 않으면 자동 탈락되오니 유의하시기 바랍니다)

정답은 애독자 엽서 '텔레파시 순위 알아맞추기' 정답란에 기재한 후 서울시 용산구 청파 3가 29-16 윤민빌딩 2층 게임챔프 「순위 알아맞추기」 담당자 앞으로 보내주세요.

※7월호 정답자 발표는 별책부록 챔프 게시판을 참고하시기 바랍니다.

6월 7일 음비법 발효, 싹쓸이 단속보다 계몽에 앞장서 자립 의지 키운다!

오랫동안 영상 소프트업계의 초유의 관심을 모아왔던 「음반 및 비디오물에 관한 법률」(이하 음비법) 개정안이 지난해 11월 17일 국회 본회의를 통과해 최종 확정되어 6개월간의 세부 시행령 준비 기간을 거쳐 얼마전인 6월 7일부터 발동되기 시작했다.
현재 게임계의 태풍의 눈으로 떠오르고 있는 음비법에 대해 대부분의 게이머들이나 게임 업계 관계자들도 개념조차 정립하고 있지 못해 우왕좌왕하고 있다. 이에 챔프는 음비법에 대해 정확한 정의에서부터 차근차근 짚어 나가 음비법에 실효되고 난 후의 게임 시장은 어떻게 변화될 것인가에 대해서까지 자세히 알아본다.

같은 음비법에 레코드 산업 따로, 게임산업 따로

음반 및 비디오물에 관한 법률은 1991년 3월 8일 음반 및 비디오물의 질적 향상을 도모하고 음반 및 비디오물 산업의 건전한 육성, 발전을 촉진함으로써 국민의 문화 생활 및 정서 생활에 이바지함을 목적으로 제정된 법률로 1993년 3월 한차례 개정되었고 이번이 두번째 개정이다. 이 법률은 그동안 음반에 관련된 사항에 국한되어 그다지 많이 홍보가 되지 않았지만 전자 영상 문화가 점점 발달함에 따라 기존의 미디어(카세트 테이프, 비디오 테이프 등) 이외에 새로운 미디어(CD ROM 등)가 등장하기 시작하면서부터 부각되기 시작했다.

한편 음반 업계는 사전 심의제가 폐지되어 자유로워진 반면 게임 업계는 그동안 정식 법 절차 없이 행해져 오던 게임 등의 새영상물 심의가 음비법 조항에 포함되면서 정식으로 굴레가 씌워진 셈이다.

국내 게임 산업의 메카 용산전자상가

법률 용어 정의

1. 음반 : 음이 유형물에 고정되어 재생될 수 있도록 제작된 물체(산업용 실험 테이프 제외)
2. 비디오물 : 영상(음의 수반 여부에 관계없음)이 유형물에 고정되어 재생될 수 있도록 제작된 물체로서 테이프 형태의 것과 디스크 기타 신소재 형태의 것('새영상물'이라 함)을 말한다.

   단, 컴퓨터 프로그램에 의한 것(영화, 음악, 게임 등이 수록되어 있지 않은 것에 한한다) 및 또 유기기구 및 그 기판에 해당하는 것은 제외한다.

새영상물의 정의

새영상물은 단순히 말하면 게임이라고 할 수 있다. 상세히 말해 영화, 음악, 게임 등의 정보가 컴퓨터 프로그램을 매개로 저장 또는 재생되는 디스크 기타 신소재 형태의 디지탈 영상 매체를 의미한다. 그러나 영화나 게임에 속하지 않는 영상물의 경우가 있는데 이들은 교육용 프로그램에 가까운 내용도 있고 책과 비슷한 성질을 갖고 있는 경우도 있다. 이 영상물들까지 포함하여 넓은 의미로 새영상물을 정의한다면 "대화형(Interactive)이면서 오락적 요소를 가지고 있는 영상물"이라고 할 수 있다.

새영상물은 영화나 비디오와는 달리 일방적으로 보여주는 영상물이 아닌 양방향성을 갖는 오락 영상물이라고 할 수 있다. 즉 새영상물은 사용자의 반응에 따라 내용이 바뀔 수도 있는 특징을 갖게 되는 것이다.

불법 유통으로 불완전 게임 유통에 한 획 그은 제도

1980년대 후반 국내에 처음 들어온 가정용 게임기는 매년 양적인 성장을 거듭해 왔다. 그러나 이 성장은 정상적인 경로이기보다는 대만산 또는 일본산 게임기와 소프트들의 불법 유통과 불법 복제로 유지되어 온 것이었다. 당시엔 게임 매장을 시작하면 누구나 성공한다는 식으로 게임 관련업은 황금알을 낳는 거위로 인식되었다. 무질서한 유통 체계로 이끌려 가던 게임 시장은 당시 상공자원부(현 통상산업부)에서 게임기를 수입선 다변화 품목으로 지정한 이후에도 변함없이 게임 시장은 가전 시장 다음으로 보따리가 성행한 산업 중 하나였다.

당시에도 불법 유통물에 대한 단속이 없었던 것은 아니지만 그것을 규제할 만한 이렇다 할 법규가 존재하지 않았던 것이다. 이러한 카피가 만연된 환경에서 게임을 시작한 게이머들은 정식 수입된 게임기가 아닌 불법 게임기로 게임을 시작했던 것이고 그들의 관념 속에는 게임 = 불법이라는 공식이 정립되어 갔던 것이다.

성장 과정이 올바르지 않았던 게임 산업의 관계자들은 게임이 진정한 하나의 산업으로 올바르게 국민들 사이에서 정착하기 위해서는 뭔가 새로운 방향 전환을 해야한다는 생각을 가지고 있었고 그때가 되면 어느정도의 희생이 따를 것이라고 예상하고 있었다. 음비법 개정은 게임 산업의 새로운 방향 전환을 위한 때가 왔다고도 할 수 있을 것이다.

일본 아키하바라의 게임 매장. 이곳에서 유통되는 게임들이 발매 1 ~ 2일 후 국내에서 불법 유통된다

일본의 인기 타이틀은 거의 불법으로 국내에 유입된다

왜 개정된 것인가? 또 그 핵심 내용은?

그렇다면 이 법은 과연 무엇인가? 이 법이 어느날 갑자기 개정된 이유는 무엇이며, 개정된 법률 중 크게 달라진 부분은 무엇인지 살펴보자.

이 법은 앞에서도 설명했듯이 음반 및 비디오물의 질적 향상과 산업의 건전한 육성, 발전을 촉진시킴으로서 국민의 정서 및 문화 생활에 이바지한다는 취지에서 제정된 법률이다. 이 법이 개정된 이유와 개정의 주요 골자는 다음과 같다.

■개정 이유

가. 21세기 영상산업시대의 본격적인 도래와 국내,외 경제적, 문화적 여건의 급속한 변화 추세에 적극 대응하기 위하여

나. 현행 법률 상의 각종 규제 및 절차를 축소 또는 폐지함은 물론 산업진흥을 위한 제도적 기반을 마련함으로써

다. 음반 및 비디오물 산업의 민간부문의 자율성을 대폭 신장시키고 국제 경쟁력을 강화하여 국가적 차원에서의 육성, 발전을 도모하고자 함.

■법 개정의 주요 골자

1. 문화체육부 장관은 음반 및 비디오물의 제작 활동의 활성화 및 유통 구조의 개선, 그리고 전자 게임산업의 육성, 발전 등을 위한 진흥시책을 수립, 시행토록 하고 관련행정기관 단체 및 개인 등은 이에 적극 협조하도록 한다.
2. 비디오 물의 범위에 컴퓨터 프로그램에 의한 것 중 영화, 음악, 게임 등이 수록되어 있는 것을 포함시키므로써 멀티미디어 추세에 따른 새영상물의 건전한 윤리성 확보와 영상 산업의 체계적인 육성, 발전을 도모한다.
3. 음반 또는 비디오물 제작업을 기획 제작업과 제조업으로 구분하고 제조업을 하고자 하는 자에 대하여만 일정 시설을 갖추고 등록을 하도록 하여 창작 활동의 보호 및 창작 활성화가 이루어 지도록 한다.
4. 비디오물 감상실 업(속칭 "비디오 방")을 하고자 하는 사람은 일정한 시설 기준을 갖추고 시장, 군수, 구청장에게 등록하도록 하는 한편, 건전한 영업 질서의 유지를 위하여 일정한 준수 사항을 지키도록 한다.
5. 종래에는 외국 음반 또는 외국 비디오물을 수입 또는 반입할 경우 현재는 문화체육부 장관의 허가를 받도록 하고 있으나 공연윤리위원회의 추천을 받도록 그 절차를 완화한다.
6. 음반에 대한 일률적인 사전 심의를 폐지하는 대신, 공연윤리위원회는 미풍양속을 해할 우려가 있다고 인정되는 음반 활동 등에 대해서는 심의를 할 수 있도록 한다.
7. 영상 산업에 대한 규제를 완화하기 위하여 비디오물의 제작 신고 제도 및 수출 추천 제도를 폐지한다.

이상은 정부가 발표한 개정안의 주요 내용이고 게임계에서 관심있게 바라보는 주요 개정 내용은 공윤이 법적 근거를 가지고 새영상물을 심의하게 되었다는 것, 특히 순수 국산 개발 소프트의 경우에는 비심의를 원칙으로 한다는 것, 새 영상물의 국내 도입시 문체부에서 받아왔던 수입 추천 제도를 앞으로는 공윤에서 직접 받을 수 있게 됐다는 것, 그리고 게임 소프트의 선전, 광고물도 심의를 받아야 한다는 것과 새영상물 관련업을 하기 위해서는 등록을 해야한다는 것 등이다.

이들 4가지 주요 사안에 대해 더욱 상세하게 설명하면 다음과 같다.

1 공윤의 새영상물 심의

심의를 받고자 하는 게임 제작사나 유통사는 음반 및 비디오물 심의 신청서에 견본을 첨부해 공윤에 제출해야 하고 비디오물의 기획자와 제조자가 다른 경우 어느 한 당사자가 다른 당사자의 위임을 받아 심의를 신청해야 한다. 또 출판물에 부수된 비디오물을 심의 받을 때는 제작업자의 위임을 받아 출판업자가 심의를 신청해야 한다.

심의 예외의 경우는 국산 비디오물 중 교육, 학습, 종교 또는 산업 업무 등에 사용할 목적으로 제작하는 것으로 규정에 의한 심의 기준에 해당하지 않은 것만 해당된다.

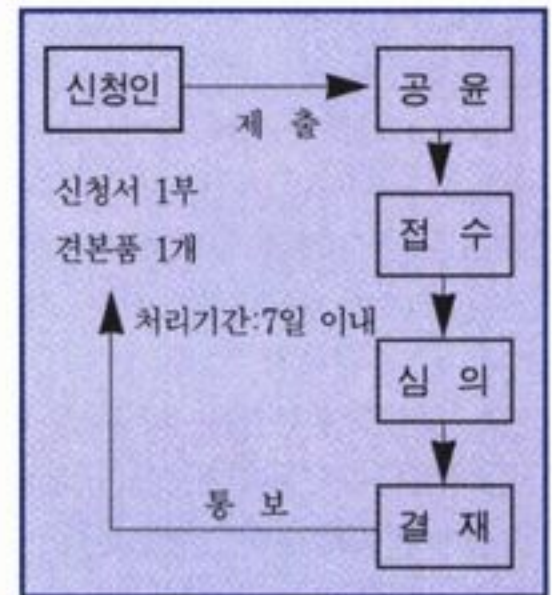
국내에서 정식 발매된 새영상물

■심의 기준

A. 저속 또는 외설적 언어를 사용하거나 음란한 행위를 묘사하는 내용.
B. 범죄를 정당화하는 내용 또는 범죄 수단을 지나치게 잔인하거나 섬세하게 묘사하는 내용.
C. 법의 정당한 집행을 조롱, 비방하는 내용.
D. 신앙, 종교 의식 등을 조롱 또는 증오의 대상으로 하는 내용.
E. 존비속, 노인, 아동, 여성의 학대를 정당화하거나 자살 행위를 권장할 우려가 있는 내용.
F. 역사적 사실이나 인물 또는 물건을 허위로 묘사하는 내용.
G. 국가 또는 국기 등 국가의 상징을 경건하게 취급하지 않거나 국가의 위신을 현저히 손상시킬 우려가 있는 내용.
H. 제명이 저속 또는 외설적이거나 내용과 상관없이 의도적으로 자극적 또는 음란스럽게 과장 표현된 경우.

일본어 자막이 들어가면 수입 금지

＊ 이외에도 심의기준 조항에는 없지만 국민 감정과 왜색 문화 침투 배제 차원에서 일본어가 나오는 새영상물은 규제된다.

■심의 절차

＊ 심의를 받지 않거나 심의 결과와 다른 내용의 비디오물을 판매, 배포 대여 또는 시청 제공할 경우 3년 이하의 징역 또는 2천만원 이하의 벌금형에 처하게 되고 해당 비디오물은 불법물로서 수거되어 폐기 및 판매, 배포, 대여, 시청 제공 등의 금지 조치 대상이 된다.

공연윤리위원회

공연윤리위원회는 1976년 5월 12일 공연법 제 25조의 3항에 근거한 법정위원회로 발족하여 올해로 창립 20주년을 맞았다. 공윤은 그동안 우리나라의 문화예술 분야를 올바르게 이끌어 가며 대중 문화의 외설성, 폭력성을 규제하며 국민 정서를 보호하는 기구로 최근에는 문화체육부 산하의 단체로 운영되고 있다. 최근 개정된 음비법에 의거 새영상물의 심의 권한을 정식으로 갖게 되어 국내 영상 소프트웨어 산업의 파수꾼으로 큰 영향력을 행사할 것으로 보인다.

2 수입 추천제

외국에서 제작된 음반 또는 비디오물의 수입 또는 제조 추천을 받고자 하는 자는 외국 음반 또는 외국 비디오물의 수입 또는 제조 추천 신청서에 문화체육부 장관이 지정하는 기관, 단체가 발급하는 확인서를 첨부해 공윤에 제출해야 한다.

＊ 수입 또는 제조 추천을 받지않고 외국 음반 또는 비디오물을 수입

또는 제조하는 경우에는 3년 이하의 징역 또는 2천만원 이하의 벌금에 처하게 되며 해당 음반 또는 비디오물은 불법물로서 수거, 폐기 및 판매, 배포, 대여 등의 금지 조치 대상이 된다.

3 새영상물의 선전, 광고물도 심의

새영상물의 광고나 선전물을 배포 또는 게시하는 경우에도 미리 공윤의 심의를 받아야 한다. 잡지 광고의 경우 처리 시간은 5시간 정도로 오전 10시에 심의물 제출시 오후 3시까지 완료된다. 심의료는 건당 2,000원이다.

* 심의를 받지 않고 비디오물에 관한 광고나 선전물을 배포 또는 게시한 자는 300만원 이하의 벌금에 처하게 된다.

앞으로는 게임 타이틀 광고도 심의를 받아야 한다

4 새영상물 관련업 등록

새영상물 제작업을 하고자 하는 자는 문화체육부에 제작업자 등록을 해야 한다. 단 기획 제작만 하고 복제 등의 방법으로 제조하지 않는 경우에는 등록할 필요가 없다. 또 제작업자는 디스크류, 플로피 디스켓류, 게임팩 등으로 나누어 시설을 갖추고 등록을 해야 한다.

새영상물 판매업 또는 대여업을 하려면 시, 군, 구청에 등록을 해야한다.

법 시행 후 1개월 이내 (96년 7월 6일까지) 등록을 해야 하며, 이미 등록이 되어 있는 경우에는 새로운 등록증을 교부받아야 한다.

* 등록을 하지 않고 판매, 대여, 시청 제공을 하는 경우에는 2년 이하의 징역 또는 1천만원 이하의 벌금에 처하게 되며 등록 사항의 변경 신고를 하지 않은 경우에는 100만원 이하의 과태료에 처하거나 등록 취소 또는 영업 정지 등의 행정 처분을 받을 수 있다.

일반 게임 매장도 새영상물 유통업 등록을 해야 한다

정부, 관련 업체 모두 협력해야 할 때

이번 음비법 개정에는 음반 및 비디오물의 진흥 시책을 수립할 수 있는 근거와 각종 규제 및 절차가 폐지 또는 대폭 완화되는 제도적인 개선을 보였다. 그러나 유독 게임에 관해서는 더욱 규제가 심해졌고 음반 및 비디오물에 대한 건전한 육성이라는 당초 취지와는 맞지 않는 듯하다. 새영상물, 특히 게임 산업에 타격을 준법 개정이라고 할 수 있다.

그러나 원천적으로 불법 유통으로 시작된 게임 산업이 국가의 성숙된 하나의 산업으로 자리 잡기 위해서는 시련이 필요한 것이고 어느 정도의 희생이 따르는 것은 당연한 것이다. 모두의 고통이 수반되어야 하는 이번 음비법 개정에 정부는 게임 시장을 육성할 수 있는 대책을 수립해 마음놓고 게임을 제작, 유통할 수 있는 시장을 조성해야 할 것이고 게임 관련 업자들도 정부에 방침에 따라 정상적인 게임 시장 형성을 위해 더욱 노력해야 할 것이다.

"지속적인 홍보와 계도로 정식 유통 시장 유도할 터"

"이번 음비법 개정은 그동안 특별한 법적 근거없이 해 오던 새영상물의 심의에 근거를 마련했다는 것에 큰 의의를 둘 수 있습니다." 새영상부의 지명혁 부장은 공윤의 위상이 확고해 진 만큼 외국의 좋지 않은 대중문화로부터 국민 정서 보호에 최선을 다하겠다고 의욕넘치는 모습을 보였다.

"국내 개발 소프트에 대해서는 국내 게임산업의 보호 육성 차원에서 기본적으로 비심의를 원칙으로 할 것입니다. 또 게임 소프트의 선전, 광고물도 영화 포스터와 같이 앞으로는 심의를 받아야 합니다. 갑작스런 변화로 게임 업계 관계자들의 충격이 클 것이라고 생각하기 때문에 저희 공윤도 일단 문체부와 함께 지속적인 홍보를 펼칠 계획이고 1개월 정도의 유예기간도 줄 생각입니다. 불법물에 대한 것은 강제가 아닌 계도로 문제 해결을 해 볼 생각입니다."

소르본 대학에서 영화학을 전공한 탓인지 창조와 예술에 관한 자유를 중시하는 공윤의 지부장은 인터뷰 내내 부드러운 이미지로 단속이라는 말을 가급적 자제하는 듯 보였고 계도와 홍보를 통해 자연스럽게 정식 유통 시장을 유도하려고 하는 것이다.

공연윤리위원회 새영상부 지명혁 부장

"국내 게임 매장도 체질 개선되어야 한다."

"음비법이 시행된다고 해서 지난 5월 말부터 게임 물량을 서서히 줄이고 있는 형편입니다. 그러나 문체부의 홍보가 잘 되지 않아 용산 상인들은 거의 음비법에 대한 개념 정립이 모호한 상태이고 따라서 대책도 미비한 상태입니다." 용산의 대표적 게임 총판 '아랑'의 김형근 대리는 법을 시행한다고 공표만 해놓고 홍보의 부족을 원망스러운 듯 말했다. 현재 용산 전자 상가의 분위기는 음비법이 시행되긴 했지만 물량을 조금씩 줄이는 것 외에는 그다지 큰 변화를 찾아 볼 수 없었다.

김 대리는 "이번 음비법을 계기로 정식 루트를 통해 게임을 수입하려는 업체가 늘고 있습니다. 정식으로 무역업을 신청해 게임을 들여 오려는 것이지요. 그렇게 되면 국내 게임 매장도 일본의 매장들처럼 정식 게임을 유통하는 곳과 게임 교환을 위한 매장이 별도로 운영되어 게임 업계의 체질이 개선될 것입니다.

이런 분위기가 점점 성숙되면 용산 전자 상가도 나름대로의 위치를 잡아갈 것입니다."라고 말하면서 한가지 바램을 이야기 했다. "게이머들은 일본 게임에 상당히 익숙해져 있고 선호합니다. 국민적 감정을 떠나서 단순히 게임에 일본어 자막이 들어가는 정도는 완화되었으면 합니다. 음반 협회처럼 강력한 단체가 게임계에도 있다면 음반을 사후 심의제로 바꾼 것처럼 정부와 그 정도의 조정은 가능하지 않을까요."

(주)아랑 스피드 게임 김형근 대리

"심의에 앞서 게임 육성 방안 마련해야 할 때"

"음비법이 개발자 쪽에서 보면 유리하고 유통 쪽에서 보면 불리하다고 하지만 저희 입장에서 현재로서는 그다지 유리하다고 할 수도 없습니다. 국산 개발의 경우 비심의를 원칙으로 한다고 했지만 그것을 악용해서 좋지않은 내용의 게임이 양산된다면 사후 심의로 그것을 수거, 폐기하는 데에서 드는 수고와 비용은 더욱 클 것입니다. 국산 개발품의 보호, 육성 차원의 조치인 것은 알지만 제작사에도 사전 홍보와 계도가 필요할 듯합니다."

열림기획의 김차장은 국산 개발 게임의 비심의에 대한 헛점을 지적했다. 열림기획은 PC게임 이외에도 원래 롬팩을 개발하던 업체였으나 비디오 게임 시장 위축으로 개발비의 부담과 개발 기간이 길어지는 이유로 현재 주춤한 상태이다.

김차장은 이에 대해 "롬팩 시장의 활성화를 위해 정부 측에서는 심의나 유통 문제에만 치중할 것이 아니라 비디오 게임 육성 방안을 제시해야 할 것이라고 생각합니다."

열림기획 김성근 차장

음비법 관련 앙케이트

올 6월 7일부터 시행된 음비법이 게임 업계에서는 큰 이슈가 되고 있다. 특히 95년부터 늘어나기 시작한 IBM PC게임 시장도 적지 않게 영향을 끼치고 있다. 이에 게임챔프에서는 IBM PC게임을 개발하고 유통하는 업체들에게 음비법 시행에 맞추어 음비법의 시행이 업계에 끼치는 영향과 음비법에 대한 각 사의 생각을 설문 조사를 통해 조사해 보았다.

조사 기간	1996년 6월 17일 ~ 6월 22일
조사 방법	설문지를 통한 1대 1 방식
조사 대상	IBM PC 게임 관련 업체 약 25개사

■업체들의 반응

크게 첫번째로 음비법에 대한 업체들의 의견을 살펴보았다. 첫 질문으로 컴퓨터 게임이 비디오물에 포함되는 것에 대해서 의견은 대부분이 새로운 장르로 놓아야한다고 응답함으로서 컴퓨터 게임이 이제 새로운 장르로 발전하고 있음을 알 수 있었다. 또한 대부분이 새로운 장르 이름으로 뉴 미디어나 게임 또는 멀티미디어 등 새로운 장르로 구분하기를 희망했다. 또한 한글화 게임의 구분 여부는 대부분이 외국 게임으로 보고 있으며 외국영화를 한글로 더빙한다고 한국영화로 되는냐 등을 예로 들면서 당연히 외국 게임으로 본다는 의견이 있었다. 한편으로는 따로 장르를 구분해야 한다는 의견도 다수 있어서 한글화 게임에 대해서 많은 관심을 보였다.

광고물이나 패키지 심의 의견에 대해서 물어본 결과 대부분의 게임 유통업체들은 심의 기간이 길어지기 때문에 홍보 차원이나 외국의 출시일보다 늦어지기 때문에 대부분이 반대의 의견을 내보였다. 또한 게임 심의를 공연윤리위원회가 아닌 다른 기관(산하 사단 법인체)이 심의하는 것에 대해서는 공정성있게 심의하면 무관하다고 밝히며 이를 따로 감독하는 기관이 필요하다고 했다. 기타 의견으로는 게임 업체들이 자체 심의 기구를 두어 스스로가 규제를 하면서 게임 심의를 하길 원하는 의견도 있었다.

또한 현재 3단계(연소자 관람가, 중학생 이상 또는 12세이상 관람가, 고등학생 이상 관람가 또는 15세이상 관람가)로 나누어진 연소자별 시청 등급단계에는 게임이 청소년만의 전유물이 아니기 때문에 대부분이 성인용을 두었으면 하는 바램이 있었다. 중학생 이상과 고등학생의 관람 등급 단계를 나눈다는 것에 대해서는 기준이 어떻게 되는지 의아해하며 상세한 등급별 제한 사항을 설정 공개해서 심의하길 원하는 곳도 있었다.

미국의 심의 등급

- 3세이상(유아용, Early Childhood;EC)
- 6세이상(아동용, Kid to Adult;KA)
- 13세이상(청소년용, Teen;T)
- 17세이상(청소년 및 성인용, Mature;M)
- 성인용(Adults Only;AO)

이 등급은 게임을 구입하는 사람들이 알아보기 쉽게 게임 패키지의 아래쪽에 표시하게 되었다.

■음비법 이후...

음비법이 발효된 현재로서는 게임 시장의 판도를 알기 어려우나 외국 게임 같은 경우 오히려 출시일이 늦어져 최신 게임 같은 경우 소비자들이 게임을 직접 외국에서 직접 구입하거나 불법으로 구입해야 하는 경우도 예상하고 있다. 또한 오히려 이것들이 불법 시장의 활성화를 초래한다는 예측도 있다.

음비법이 불법 소프트웨어를 근절할 것으로 보이는가의 질문에는 대부분이 아직은 두고 봐야 할 것 같다며 소비자들의 의식 문제를 개선해야 한다고 지적했다. 또한 PC통신에서 도는 상용 소프트웨어의 단속은 거의 대부분이 ID를 추적해야 한다며 몇몇 시범 케이스를 두면 자연히 누그러질 것이라는 의견도 있었고 개인의 사생활 침해니 함부로 단속해서는 안된다는 의견도 있었다. 한편 IBM PC와 비디오 게임의 시장 분배도는 의견들이 각기 달라서 시장 판도는 시일이 지나봐야 판도가 날 것으로 보인다.

챔프점수 중간발표

기억하나요! 챔프점수는 상대평가라는 것을

게임챔프만이 실시하고 있는 챔프점수 제도는 게임챔프를 구독하는 독자들에게 조금이라도 이익금을 환원한다는 취지에서 실시한 제도입니다. 창간이래 현재까지 착실히 챔프점수를 모은 독자들이 수많은 게임기와 게임소프트를 타갔으며 특히 이번호에는 선물을

차세대기로 대폭 변경하고

상품점수를 낮췄으며

독자 점수를 높혔습니다

1등: 플레이 스테이션
2등: 새턴
3등: 닌텐도64
4등: 3DO

챔프점수를 잘 모르는 독자들을 위해서

챔프점수는 상대평가제를 실시하고 있습니다.

상대평가란 만약

24000점 — 플레이 스테이션

입니다. 그런데 챔프독자들 중에서 24000점을 획득한 독자가 없고 10000점을 획득한 독자가 최고 득점자인 상태라면

***절대평가 — 해당자 없음**
(반드시 24000점이어야만 됨)
***상대평가 — 점수에 상관없이**
최고획득한 10000점 독자

가 상품을 타게 되는 것입니다. 그렇기 때문에 「언제 24000점을 모으나」하며 걱정하시는 독자는 그럴 필요가 없습니다.

중간 점수 발표/막판 뒤집기

현재까지(95년 12월호부터 96년 7월호까지)의 독자가 획득한 챔프점수를 중간발표합니다.

만약 지금 발표대로 다른 독자가 점수를 추월하지 못한다면 최고 점수인 5,900점을 획득한 독자 순서로 플레이스테이션, 새턴, 닌텐도 64 등을 타게 됩니다.

현재 최고점수: 5,900점
2,000~2,900점대: 6명
3,000~3,900점대: 6명
4,000~4,900점대: 5명
5,000점대: 1명

챔프점수를 한점이라도 취득하지 못한 독자입장에서는 높은 벽과도 같은 점수인지는 몰라도 기회는 있습니다. 막판 뒤집기를 위하여 챔프에서는 사은잔치로 점수대방출을 실시하며 앞으로 11월호까지 무제한 점수를 주려고 합니다.

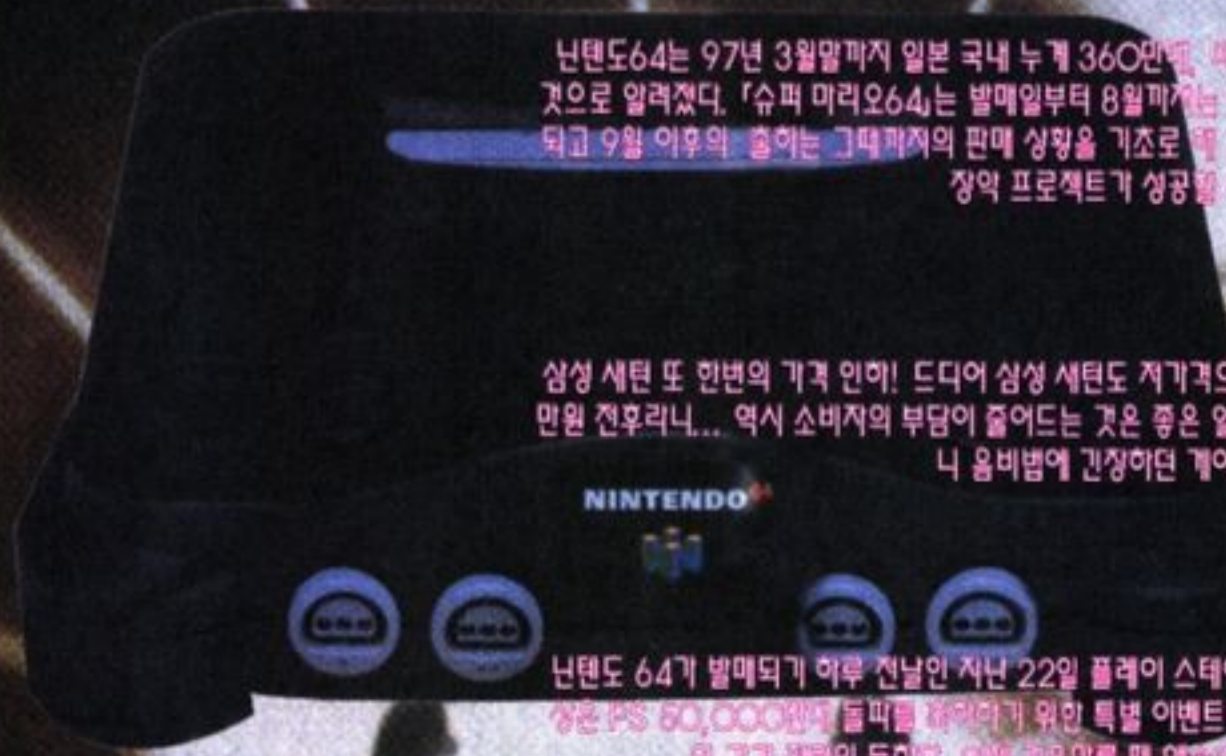
점수를 한점도 획득하지 못한 독자들을 위하여 노력하겠습니다. 참 기존의 최고점수를 탄 독자도 분발하십시요.

나도 차세대기를 탈 수 있다

지금 발표는 중간발표에 지나지 않습니다. 앞으로 점수를 더욱 높였기 때문에 남은 9,10,11월에 열심히 응모하여 왕창점수를 탈 수 있습니다. 그리고 이번호 게임챔프에도 「왕창점수타기 응모」가 나가므로 착실히 점수를 처축하시기를 바랍니다.

해당 점수 대폭 인상

점수	상품
500점	캐릭터 스티커 또는 팬시 책받침
1200점	게임챔프 1부
2000점	게임챔프 단행본
3000점	IBM PC 게임디스켓
4000점	미니컴보이 팩
5000점	핸들러S
6000점	MD 조이패드
7000점	MD 게임팩
8000점	3DO게임팩
9000점	SFC게임팩
10000점	SS조이패드
11000점	미니컴보이
12000점	SS 게임CD
13000점	PS 게임CD
14000점	핸디알라딘보이
15000점	삼성슈퍼알라딘보이
16000점	CD알라딘보이Ⅱ
17000점	슈퍼32X
18000점	현대 슈퍼컴보이
19000점	네오지오
20000점	3DO
21000점	닌텐도64
23000점	새턴
24000점	플레이 스테이션

CHAMP 소프트 따라잡기

닌텐도64

닌텐도64는 97년 3월말까지 일본 국내 누계 360만대, 미국에서 140만대, 합계 500만대를 출하할 계획인 것으로 알려졌다. 「슈퍼 마리오64」는 발매일부터 8월까지는 미드웨이사 중심으로 매월 30만개를 베이스로 출하되고 9월 이후의 출하는 그때까지의 판매 상황을 기초로 결론을 내릴 예정이다. 닌텐도사의 이 거대한 차세대 게임계 장악 프로젝트가 성공할 지 지금부터 흥미진진한 게임 시장을 감상해 보자.

새턴

삼성 새턴 또 한번의 가격 인하! 드디어 삼성 새턴도 저가격으로 구입이 가능해졌다. 용산에서 실제 구입시에 28만원 전후라니... 역시 소비자의 부담이 줄어드는 것은 좋은 일이다. 또한 동시발매 소프트도 지속적으로 등장한다니 옴비밤에 긴장하던 게이머들에게 안도의 한숨을 내쉬게 해주는 낭보이었다.

플레이 스테이션

닌텐도 64가 발매되기 하루 전날인 지난 22일 플레이 스테이션의 본체 가격이 39,800엔으로 인하됐다. 원래 상은 PS 60,000엔의 돌파를 위한 특별 이벤트라고는 하지만 아무래도 N64 발매에 의식한 의도적인 가격 전략인 듯하다. 이제 출혈을 편 양 게임 기계 모두들 너무 상처를 받는 것은 아닌가?

아케이드

올 가을을 향해 아케이드에 대대적인 체제스트럭처에 박람이 될 조짐이 보이고 있다. 이런 상황에서도 지난 한 달 아케이드에서는 그렇게 변화를 줄만한 게임이 등장하질 않았다. 단지 아케이드의 제왕 세가와 오락실에 엄백한 ADK가 자사의 신작들을 선보였을 뿐이었다.

7월 1일 이후 최신작 게임

소프트 라인업을 재미있게 읽는 방법

1. 기종을 고집하는 버릇은 버린다.

2. 지난호 라인업을 읽은 다음 읽는다.

3. 별 서면서 읽어도 좋고

4. 먼저 라인업을 읽고 꿈속에서도 또 복습한다.

5. 마지막 재미있게 읽는다.

동경토이쇼 '96을 가다!

"예년보다 위축된 TOY 쇼로 전락- 볼 게 없었다"

지난 6월 8일부터 9일까지 이틀간에 걸쳐 「동경 토이쇼 '96」이 열렸다. 이 토이쇼는 프라모델에서부터 게임에 이르기까지 이른바 최신 장난감의 대향연이기도 하다. 올해 특히 눈에 띄는 것은 예년에 비해 게임 소프트의 출품이 저조했다는 것이다. 개회 소식을 듣고 『스화3』 등의 대작도 기대했었는데 회의장을 나서는 관람객들의 푸념소리가 더 큰 행사이기도 했다.

이번에 전시된 세가의 『버철 화이터3』

『철권2』의 캐릭터를 따라해보자!

기대의 신작 새턴용 『버철 캅2』

지난 6월 8일에서 9일 개최된 「동경 토이쇼 '96」. 아마도 챔프 독자 중에서도 열성 팬이라면 이미 지난호 챔프 국외 뉴스를 보고 갔다 온 사람도 있을 지 모르겠다. 「동경 토이쇼 '96」은 치바의 마쿠하리 메세에서 열린 세계 최대 규모의 장난감 쇼로 장난감 위주의 쇼 이긴해도 매년 대형 게임 메이커들이 참여하여 신작 소프트웨어를 선보여 깜짝 놀라게 하기도 한다.

그래도 세가의 『버철 화이터3』는 물론 캡콤의 아케이드 대표작으로 SFC로 이식이 결정된 『스트리트 화이터 ZERO2』를 실제로 볼 수 있었으며 에폭사의 『J리그 익사이트 스테이지 '96』 등 여러가지 새로운 소프트 웨어를 만끽할 수 있었다. 그밖에도 여러가지 게임 이벤트가 열려 관람객들을 불러 모았으며 특히 컴파일에서 개최한 『슈퍼 뿌요뿌요2』 대회와 남코의 『철권2』 게임대회는 아직까지 식지 않은 『철권2』의 열기를 반영했다. 그 외에도 타이토, 아트라스, 월트 디즈니, SNK, 카도카와 서점, 소니, 타카라, 토미, 반다이 등 우리에게도 익숙한 게임 메이커들이 참여하였다.

디즈니의 부스에는 『토이스토리』가…

컴파일에서 개최한 『슈퍼 뿌요뿌요2』 대회

『새턴 봄버맨』, 『버파 키즈』, 『나이츠』 등 새턴 부스에는 사람이 붐비지 않을래야 붐비지 않을수가…

실제로 글러브를 손에 끼고 원투

키즈 기어용 『퍼즐 버블』

카도카와 서점의 부스

타이토의 『사이킥 포스』

『나이츠』의 가방 너무 탐난다

SCE와 영원한 결별 선언한 「와프」의 속사정

PS에서 새턴으로 이적 발매되는

"에너미 제로"

지난 3월 27일 PS 엑스포 회장에서 발표된 와프의 신작 타이틀 『에너미 제로』가 일본 내 PS에서의 발매 동결과 세가 새턴으로의 이적 발매로 인해 업계에 큰 파문을 던지고 있다.

와프는 PS에서의 국내 발매를 서기 2080년까지 연기한다고 말할 정도로 SCE와의 극단적인 결별을 선언했다.

그러한 심각한 마찰의 가장 큰 요인으로 SCE의 신뢰성 없는 유통 정책을 첫번째로 들었다.

SCE는 유통에 있어서 독자적인 노선을 걷고 있는 만큼 각 소프트 메이커들을 자신들이 정해둔 룰에 의해 엄격하게 관리하기도 하고 또 차별성을 두어 특별 대우를 하고 있다. 다시 말해 스퀘어사의 타이틀을 데지큐브라는 신 유통 방식으로 우대하는 반면 일반적인 소규모 메이커들의 초기 출하 타이틀 수는 거의 일방적으로 규제하고 있다.

하지만 자신들이 정한 초기 출하 타이틀 수가 판매되지 못하면 그에 따른 손실은 SCE 자신이 책임진다는 입장을 강조하고 있다.

하지만 『D의 식탁』의 경우에만 해도 SCE에서 정한 초기 타이틀 4만 타이틀이 발매 당일 품절되었으며 재판되는 타일틀 수 역시 적었다. 한편으로 SCE는 비욘드 더 비욘드 40만 타이틀을 출시해 소프트 매장이나 거리에서 굴러다니고 있다.

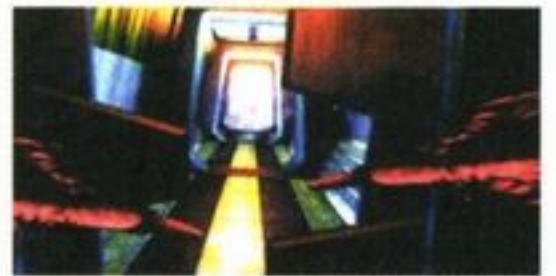
와프의 이이노 겐지는 자신들은 크리에이터이며 쉽게 말해 레코드 업계와 가수들 간에 빚어지는 문제와 다를 것이 없다고 말한다. 자신의 실력을 인정받지 못하면 자신이 우대받을 수 있는 곳을 찾게 되는 것은 당연하다고 설명한다.

하지만 SCE의 입장에서는 『D의 식탁』이 이미 3DO와 새턴에서 발매된 바 있고 당시 새턴 소프트의 가격이 3000엔까지 떨어져 있던 상태였기 때문에 PS 『D의 식탁』의 초기 출하 타이틀 수를 4만 정도로 낮출 수밖에 없었다고 그들 나름대로의 입장을 표명했다.

또한 유저들의 입장도 이이노 겐지의 돌발적인 이적 발표에 대해서는 그리 긍정적이지 않다. 설사 유통상에 큰 문제가 있다하더라도 일단 PS로 발매될 것을 발표한 이상 유저들과의 약속을 파기한 것이라고 생각하는 것이다.

하지만 일부에서는 와프의 이이노 겐지의 이러한 단호한 의사 표명은 하드웨어보다 소프트의 힘이 역시 막강하다는 것은 여실히 보여주는 기회가 되었으며 와프 이외에 SCE에 불만을 품고 있던 다수의 소프트 메이커들은 SCE의 독불장군식 차별 유통에 경종을 울려 준 좋은 기회가 되었다고 동감의 환호성을 치고 있다.

누가 옳고 그르다는 판단을 내리기 힘들 정도로 그들 나름대로 충분한 이유를 갖고 있다.

또한 보는 사람의 각도에 따라 진짜 무책임한 쪽이 뒤바뀔 수도 있는 문제인 만큼 그들의 행동을 조금은 이해하는 시각으로 바라보는 편이 좋을 것 같다.

에너미 제로

- ◐장 르 : 인터랙티브 무비
- ◐제작사 : 와프
- ◐발매일 : 96년 가을 예정
- ◐가 격 : 미정 (4장)

INTRODUCTION

94년 인터랙트 무비라는 새로운 장르를 등장시킨 소프트 웨어 『D의 식탁』은 그 참신한 기획성과 고품질 CG영상으로 새로운 게임의 세계를 열어 세계적으로 그 진가를 인정받은 작품이다.

그러한 작품을 기본으로 2년 만에 새롭게 발표한 『에너미 제로』는 기존의 액션 게임에서 느낄 수 있는 오락성과 영상의 매력을 완벽하게 조화시킨 작품이라고 할 수 있다.

전작에서 보여줬던 참신한 게임성이나 시간 제한 룰, 대용량 CD 채택 등은 크게 변하지 않지만 이번 『에너미 제로』에는 완벽한 게임성을 겸비했다고 이해하면 쉬울 것이다. 적의 존재가 보이지 않는 것이나 미묘한 음향 효과로 게임을 풀어나가는 것 등, 이제껏 그 어느 게임에서도 볼 수 없었던 신선한 재미를 느낄 수 있을 것이다.

STOTY

끝없는 암흑의 우주 공간에 하나의 거대한 비행선이 운항을 시작했다. 멀리서 보기에는 마치 인간의 심장과 같은 모양을 하고 있는 아키호. 이 배에는 심장에 있는 4개의 두꺼운 혈관과 같은 탑이 봄, 여름, 가을, 겨울이라는 각각의 이름을 갖고 있다. 그리고 그 4개의 탑 중에 하나인 겨울에 로라 루이스가 잠들어 있다. 그녀를 포함해 선실에 있는 7명의 승무원 모두 지구에 정박할 때까지 인공동면 상태에 빠져 있도록 설정되어 있다.

같은 타워 안에 있는 또 다른 선실 문에는 「EO」라는 문자가 크게 낙서되어 있다. 페인트가 채 마르지 않은 것으로 봐서는…

전원이 모두 잠들어 있는 선실에 누가 잠입해 들어온 것일까?

선실 내의 중앙 컴퓨터는 이 심상치 않은 사태를 감지하고 각성 프로그램을 작동시켜 승객 모두를 깨우게 된다. 그와 동시에 EO라고 낙서된 문이 갑자기 열리면서 정체를 확인할 수 없는 물체가 튀어 나온다. 그 무렵 로라는 열려진 수면 캡슐 속에서 상반신을 일으킨다. 아직 완전히 깨어 나지 못한 그녀는 우선 네트워크 시스템인 비디오 폰으로 승무원들과 연락을 취한다. 모니터에는 7명의 이름이 표시되었지만 너무 급하게 각성 프로그램이 작동되는 바람에 그 부작용으로 로라는 승무원 개개인에게 억세스하기 위해 필요한 ID 코드 번호를 생각해 내지 못한다.

다만 어렴풋이 떠오른 것은 파카라고 하는 흑인 남성이었다. 그의 ID를 입력해 회선을 연결하니 모니터 속에 당황하는 두명의 남자가 나타난다. 그러나 앞에 일어난 충격으로 인해 음성 회선이 망가져버렸기 때문에 서로가 연락을 취할 수는 없다. 서둘러 파카가 있는 선실 쪽으로 가보니 그것은 바로 조금전에 EO라고 낙서된 바로 그 문. 그것은 무엇인가의 엄청난 압력을 받아 박살이 나 있는 상태. 그러나 그 안에는 아무도 없다. 다만 공포에 떨고 있는 파카가 있을 뿐이다. 하지만 그는 감지하고 있는 듯했다. 그 안에 무엇인가가 있다는 것을…

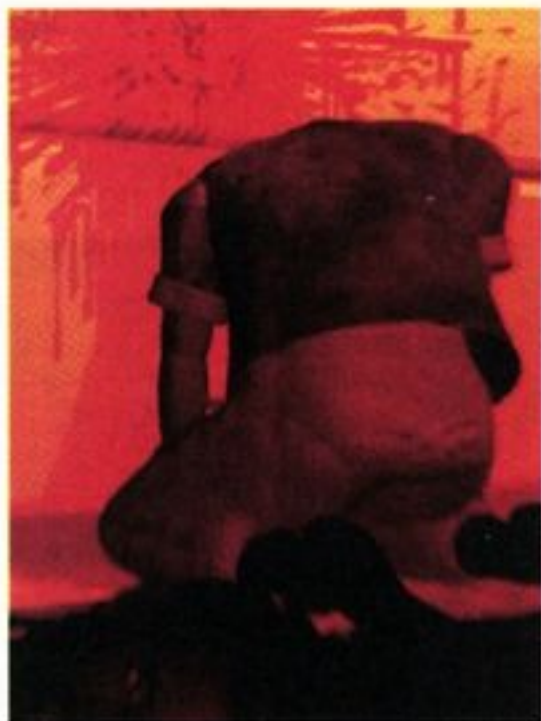
옆에 있는 총으로 공중 발포를 하는 파카. 하지만 역시 아무 인기척도 들리지 않는다. 모니터를 통해 파카의 행동을 공허하게 지켜보는 로라. 하지만 몇발을 연속 발사하자 갑자기 이상한 형태를 한 생물이 파카의 목에 뛰어 든다. 순간 파카의 목에서는 피줄기가 뻗어 나오고 의식을 잃은 파카가 마루 위로 쓰러진다. 모니터 앞에서 시종일관 파카를 지켜보고 있던 로라는 자신의 눈을 의심하게 된다. 하지만 이것은 실제 상황이었다. 로라는 끝내 이성을 잃고 격렬하게 울부짖는다. 그리고 결심한다. 자신을 위해, 그리고 선실에 남아 있는 승무원들을 위해 희생된 파카. 그를 죽인 그 악마의 정체를 밝히고 말리라…

EO의 기본 시스템

파카는 옷을 입고 있다. 다시말해 이것은 로라보다 먼저 깨어나서 행동을 착수한 것이라고 볼 수 있다. 그렇다면 다른 승무원들도 깨어 있을 가능성이 높다. 그녀는 다른 승무원들과 연락을 취할 수 있는 방법을 생각했다. 그리고 이름이 적혀 있는 명단을 유심히 살펴보면 다른 ID가 떠오를지 모른다.

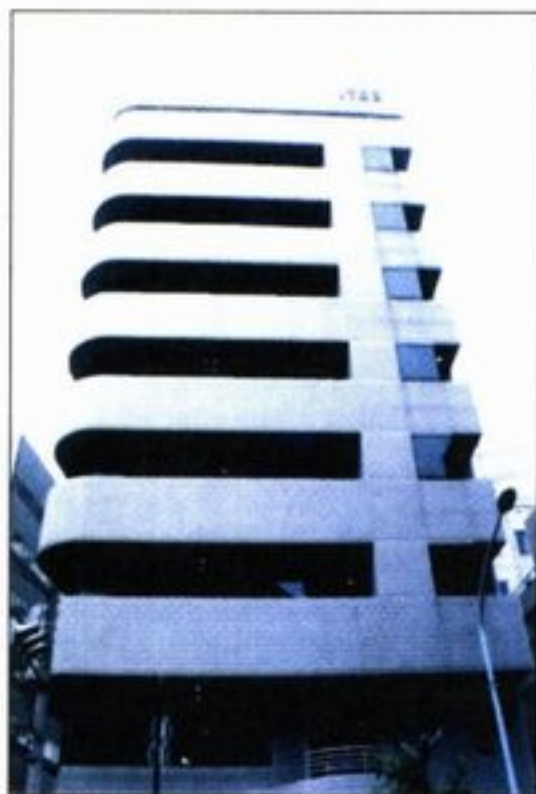
VEXX사의 로고가 모니터에 나타나고 잠시 후에 기능 선택 화면으로 바뀐다. 「비디오 폰」, 「인포메이션」, 「데이터 베이스」. 이 세개의 기능 중에서 그녀는 다시 비디오 폰을 선택한다. 화면에는 억세스할 수 있는 인물의 명단이 나타난다. 리스트를 보며 기억을 떠올리려 하지만 끝내 아무것도 알아내지 못한다. 하지만 어디엔가 ID를 알 수 있는 방법이 있을지 모른다.

이 게임에서 여유있는 행동은 곧 죽음을 의미한다. 그녀에게는 우선 외부의 상황을 확인하는 것이 일차적인 임무다. 벽에 걸려 있는 옷을 입고 무기를 손에 든다. 하지만 조금전 파카의 행동으로 보아서 그 괴물에게는 실탄이 효력이 없는 듯하다. 다만 그 놈의 위치를 확인하는 데 도움이 될 뿐이다. 조금 주저한 후 로라는 에너지 광산총을 사용하기로 한다. 이것은 발사구에서 한정된 범위로만 강력한 에너지파를 발산하는 것으로 장거리 전에는 적합하다. 이것이라면 몬스터의 내부 깊숙히까지 데미지를 줄 수 있다. 계속해서 그녀는 해드 마운트 형의 VEXX 포지셔닝 시스템을 장착한다. 일정 범위 내에 존재하는 생물의 위치를 소리로 추적할 수 있는 시스템이다.

인터뷰

와프사 이이노 켄지 사장 전격 인터뷰

소프트웨어를 어떻게 만드냐에 따라서 좋은 하드웨어로 평가받는 것입니다.

D의 식탁이 PS로 이식되고 많은 게이머들이 와프라는 제작사에 주목하기 시작했다. 3DO의 64비트기인 M2의 전도사라고 자칭하는 와프의 대표 이사이자 프로듀서인 이이노 겐지는 인터랙티브 무비라는 신장르를 개척한 유수한 재원으로 앞으로 발매될 『D의 식탁2』와 신 타이틀이 될 『에너미 제로』로 또한번의 기적을 예고하고 있다.

하지만 당초 PS으로 에너미 제로를 발매한다는 발표가 있을 후 얼마 지나지 않아 그 플렛폼을 갑

시부야에 위치한 와프사 전경

자기 새턴으로 바꿔버리는 실로 황당하고 어이없는 발표를 함으로써 많은 유저들이 그 이유에 대해 또 에너미 제로가 얼마나 대단한 게임인가에 대해 몹시 궁금해 하고 있다.

이번 취재팀은 일본 현지 시부야에 있는 와프 작업실을 직접 찾아가 앞으로 가을 발매를 앞두고 있는 에너미 제로의 제작 진행 상황과 함께 현지 게임 업계의 동향에 대해 살펴보았다.

챔 프 : D의 식탁 이후 한국 게이머들이 와프라는 제작사에 대해 대단한 관심을 가지고 있습니다. 『D의 식탁2』는 언제쯤 어디에서 발매되는지 또 『D의 식탁3』를 계획하고 계신지 알고 싶습니다.

이이노 겐지 : 제작원은 M2의 파나소닉으로 내년 봄 쯤이 될 것이라고 예상하고 있습니다만 이번 『D의 식탁2』는 완결편으로 스토리나 시스템은 물론 전작에서 부족했던 면을 확실히 보충할 생각입니다. 3가 발매되는 일은 아마 없을 겁니다.

챔프 : 와프의 신 타이틀인 에너미 제로는 『D의 식탁』과 거의 게임성이나 분위기가 같다고 생각하는 것이 좋습니까?

이이노 겐지 : 기본적인 라인은 같지만 전혀 틀립니다. D의 식탁이 영화와 게임성의 비율을 8대 2로 두었다고 하면 이번 에너미 제로는 그 반대라고 할 수 있습니다. 『버철 화이터』에서 느낄 수 있는 액션성에 비중을 두어 영화성과 게임성을 5대 5로 맞췄다고 할 수 있습니다.

챔프 : 에너미 제로 스토리를 읽어보았는데 무척 색다른 기분이 들었습니다. 많은 궁금증을 유발할 수 있는 미스터리적인 요소가 특히 재밌었습니다. 원래 미스터리나 공포물을 좋아하시는지요?

이이노 겐지 : 원래 제가 좋아하는 장르는 유머입니다. 하지만 웃음이라는 것은 세계적으로 공감할 수 있는 것이 아니니까요. 일본에서 유머로 통하는 것이 다른 제 3국에서는 전혀 이해할 수 없는 무미건조한 얘기로 전달될 수 있기 때문이지요. 제가 아이템을 미스터리나 공포물에서 찾는 것도 다 그런 이유에서죠.

챔프 : 에너미 제로가 CD 4장으로 발매될 것이라고 하는데 제작비 문제로 어려운 점은 없으신지요?

이이노 겐지 : 프로모션까지해서 400만 달러 정도로 잡고 있습니다. 하지만 양으로 승부하려는 의도는 절대 아닙니다. 완성도에 신경을 쓰다보니 그만큼 많은 용량이 필요한 것 뿐이지요.

챔프 : 어제 닌텐도 64가 발매되었는데 앞으로 플레이 스테이션과 새턴, 닌텐도 64의 3파전을 어떻게 전망하십니까?

이이노 겐지 : 하드웨어는 그 어떤 것도 승자가 될 수는 없습니다. 최후의 승자는 소프트 메이커라고 생각합니다. 게임기 자체적으로 보면 이미 어느 정도는 성공했다고 볼 수 있습니다. 중요한 건 그 하드웨어에 얼마나 좋은 소프트 메이커가 가세하는냐 하는 문제겠지요.

닌텐도 64에는 마리오를 담당하는 유능한 그래픽 디자이너 미야모토가 있고 새턴은 아케이드 게임으로 자리는 굳혀가는 것 같지만 SCE는 이렇다할 만한 독창성이 없다는 느낌이 듭니다.

챔프 : M2가 발매되면 앞에서 말씀드린 차세대기들과 경합할 수 있다고 생각하십니까?

이이노 겐지 : DVD기술이나 네트워크 등 멀티미디어성이 강한 하드웨어라는 점은 유저들에게나 소프트 메이커들에게 상당히 어필할 수 있다고 생각합니다. 앞에서 말한 것과 같이 어떤 소프트 메이커들과 손을 잡느냐 하는 것이 중요하겠죠. 아직까지 어느 소프트 메이커가 정확하게 어떤 하드웨어로 소속되는지 분명하지 않으니까, 아직은 섣불리 예측할 수 있는 문제는 아니라고 봅니다.

챔프 : SCE와 와프는 각별한 사이라고 알고 있었는데 『에너미 제로』로 인해 마찰이 있었다고 들었습니다. 새턴으로 발매한 후 PS로 이식하실 의향은 없으신지요

이이노 겐지 : 전혀 없습니다. 유럽이나 미국쪽이라면 몰라도 일본 내에서는 그 어디에도 이식할 생각은 없습니다. 한번 싸우고 나니까 함께 일하고 싶다는 의욕을 완전히 상실해 버렸습니다. 믿음을 주지 않는 메이커와는 절대 일할 생각이 없습니다.

챔프 : 스퀘어사가 PS로 이전하고 버파 팀이나 철권 팀을 비롯해 게임 업계의 우수한 인재를 모두 스카웃했는데 그 점에 대해서는 어떻게 생각하십니까?

이이노 겐지 : 활동 중인 스탭진을 스카웃한 것에 대해서는 별로 좋지 못하다고 생각합니다. 지금 업계에서 가장 싫어하는 메이커라면 당연 스퀘어사를 꼽을 정도로 미움을 받고 있는 것이 사실입니다. 『토발NO.1』도 그다지 게임성을 인정받지 못할 것이란 의견이 지배적이지요. 캐릭터 그래픽성도 떨어지고, 한마디로 기존 격투 게임들의 종합 복사판이라고 할까요?!

챔프 : 앞으로 격투 게임이나 RPG를 만들 생각은 없으신지요?

이이노 겐지 : 전혀 없습니다. 앞으로도 인터랙트 무비 만을 하게 될 것입니다. 여러가지에 손을 대기 보다 한 장르에 일인자가 되는 것이 더 좋지 않을까요?

챔프 : 음악에 뛰어난 재능이 있다고 들었습니다. D의 식탁 배경음악도 직접하셨다는 얘기를 들었는데…

이이노 겐지 : 정식으로 배운 적은 없습니다. 단지 어렸을 때부터 오르간을 친 것이 많이 도움이 되었지요. 한국에도 함께 음악하는 친구들이 몇명 있습니다. 그렇게 유명한 사람들은 아니지만.

챔프 : 한국에 오실 기회가 있으면 챔프에 꼭 들려주세요

이이노 겐지 : 미국에 가는 일은 많은데 아직 중국이나 한국에는 한번도 간 일이 없습니다. 현재 한국에서도 인터넷이나 차세대 게임이 상당히 성행하고 있다는 얘기를 듣고 얼마 전부터 꼭 한번 가보고 싶다는 생각을 했습니다. 한국에 가면 꼭 연락드리겠습니다.

챔프 : 인터뷰에 응해주셔서 대단히 감사합니다.

이번 인터뷰로 게임을 만드는 크리에이터들에 대해 더욱 새로운 시각으로 바라보게 되었다. 게임을 만드는 것은 역시 창조적인 예술 활동으로 다른 무엇인가에 의해 구속되거나 지배당하는 것을 도무지 견디지 못하는 순수파 아니 정통파 예술인이란 생각이 들었다.

자신이 만든 타이틀이 그 누군가에 의해 부당한 취급을 받았을 때 다른 사람들의 시선을 의식하지 않고 당당히 자신의 의사를 밝힐 수 있다는 것은 그만큼 자신의 타이틀에 모든 정렬을 쏟아부었다는 것을 의미할 것이다.

때론 순수하게 출발한 예술 활동이 상업적인 목적에 의해 왜곡되기도 하고 처음부터 상업적인 목적으로 방향성을 잡는 크리에이터들도 상당수된다.

겉으로 보기에는 와프 역시 유통문제나 사적인 감정 싸움으로 인해 유저와의 약속을 깨버리는 신뢰성 없는 메이커로 생각될 수도 있을 것이다. 하지만 이번 와프의 단호한 결단을 결코 무책임하다는 말로 일축해 버릴 수 있는 문제 만은 아닌 것 같다.

차세대 게임기로 인터넷 즐기는 네트 워크 시스템 러쉬!

지난해부터 PC 통신과 함께 불어닥친 인터넷 열풍. PC 신제품은 거의 대다수가 인터넷 접속을 선전문구로 들고 나올 정도로 인터넷은 많은 사람들에게 있어 최고의 관심사가 되었다.
또한 이제는 PC뿐만 아니라 가정용 게임기로도 인터넷을 즐길 수 있는 모뎀이나 다양한 소프트들이 소개되고 있다. 아직까지는 조금 생소하게 느껴질지 모르지만 이제 머지않아 인터넷 기능을 겸비한 차세대 게임기가 등장하게 되는 만큼 그에 따른 기초적인 정보를 알아둘 필요가 있을 것같다.

차세대 게임기로 네트 워크 시대를 연다

최근에는 게임을 가정에서 뿐만 아니라 통신에 의해 미지의 사람과 즐길 수 있게 되었다. 네트워크 상에 만들어진 가상의 세계에서 그곳에 모인 사람들끼리 오리지널 RPG를 즐기거나 얼굴을 모르는 누군가와 대전할 수 있게 됐다.

이것은 게임 팬들에게 있어 크나큰 매력이 아닐 수 없다. 게임만을 위해 통신을 즐기는 유저들이 많을 정도로 게임은 이제 인터넷에 있어서도 가장 큰 매력 요소가 되고 있다. 게임에 관한 최신의 정보를 리얼타임으로 제공하는 통신 네트가 생겨 텍스트만이 아닌 그래픽이나 음성, 최근에는 동화상까지 열람할 수 있게 된 것이다.

게임기와 인터넷 기능을 동시에 만족시켜 주는 다기능 게임 머신.

우리의 다정한 친구 슈퍼컴보이부터 최신형 피핀 아트 마크에 이르기까지 이제 통신 기능은 게임기에 있어 필수적인 요소가 되고 있다.

세가 새턴의 멀티미디어 전략!

세가 새턴의 통신용 키트가 발매를 기다리고 있다. 구체적인 시기는 아직 밝혀지지 않았지만 앞으로 세가 새턴을 사용해 인터넷에 접속할 수 있게 된다. 세가 새턴에 통신용 모뎀을 장착하는 것만으로 인터넷을 활용할 수 있다는 생각만 해도 가슴이 설레는 유저들이 많을 것이다. 네트워크 대전은 과연 어떤 것일까? 이벤트는? 게임 소프트와의 연결은 어떻게 될까? 새턴 유저라면 반드시 이러한 상상을 한번쯤 미리 해보게 될 것이다.

세가 새턴 네트 워크 시스템

7월 27일, 드디어 새가 새턴이 네트워크 머신으로 극적 진화를 이룬다

세가새턴 네트워크 서비스

1 인터넷==새턴으로 네트 서핑을 즐기자!

세계 전역에 불어닥친 인터넷 돌풍. 한번 해보고 싶은 생각이 있어도 사용 방법과 절차가 복잡해 포기해 버렸던 사람을 위해 일본 아프릭스에서 새턴용 네트워크 서비스를 준비하고 있다. 공급 계약 등도 TV 화면 상에서 실행되어 번거로운 절차 없이도 그날부터 간단하게 억세스할 수 있다.

세가 홈 페이지(엔터테인먼트 컨버스)에로의 억세스는 여기로 -> http//www.sega.co.jp/

2 니프티 서브 == 새턴으로 즐기는 PC 통신

일본에서 최대 규모의 PC 통신 네트망인 니프티 서브에 억세스하면 각종 정보 제공을 시작으로 같은 취미를 가진 사람과의 의견을 교환하고 전자 메일 등 새로운 커뮤니케이션을 즐길 수 있다. 또한 사용에 익숙해진 새턴 전용 컨트롤러만으로 조작할 수 있어 위화감 없이 사용할 수 있다.

개발 富士通 주식회사

3 통신 대전 게임 == 미지의 강적과의 만남!

「세가 새턴 네트워크」를 재밌게 즐기는 또하나의 방법이 바로 통신 대전 게임이다. 가정용 32비트기에서는 세계 최초의 쾌거라고 할 수 있다. 가정용 게임기로 즐기는 통신 대전의 환상적인 만남을 기대해 보자!

개발 Catapult Entertainment, Inc.
서비스 개시 NO. 1 소프트 『버철 화이터 리믹스』

© SEGA ENTERPRISES, LTD. 1993, 199

세트 내용

▶ 세가 새턴 전용 모뎀
각종 네트 워크 서비스를 가능하게 하는 본체

▶ 통신 대전용 소프트 (CD롬)
NTT 회선을 사용한 「버철 화이터 리믹스」. 통신 대전 게임을 위한 전용 서비스

▶ 인터넷 브라우저(CD롬)
각 공급사와의 화면 상의 온라인 사인 맵. 인터넷에 억세스해 홈 페이지나 메일 등의 서비스를 이용할 수 있다.

▶ 패드 니프티(CD롬)
콘트롤러 패드에서 조작할 수 있는 세가 새턴 전용 GUL. 니프티 서브에 억세스해 각종 정보 제공이나 메일 등의 서비스를 받을 수 있다.

▶ 니프티 인트로 팩 1,000엔권
니프티 서브 입회를 지원하는 스탠다드용 팩. 최초의 통신 요금 1,000엔분은 무료.

▶ 모듈러 코드(5m)
자택의 NTT 전화 회선과 세가 새턴 전용 모뎀을 연결한다.

네트 워크 머신의 선진형
아이 박스 홈(iBOXhome)

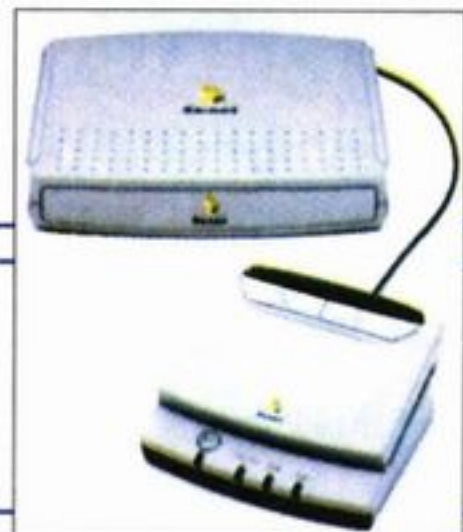
국내에서는 구경하기 힘든 하드웨어

이 머신은 한마디로 말해 인터넷 접속을 위한 전용 단말기이다. 인터넷 프로바이더(provider/공급자, 부양자) 업무로 지명도 높은 JCC가 내놓은 머신인 만큼 뭔가 특별한 기능이 있을 것만 같은 느낌을 주는 검둥이 머신. TV와 전화에 아이 박스를 접속하는 것만으로 순식간에 인터넷 홈페이지를 열람할 수 있으며 전용 콘트롤러에는 게임기로 친숙해진 십자 버튼과 10개의 키가 부착되어 있다.
그 밖에 한자 입력이 가능하며 오리지널 WWW 브라우저 소프트와 전화 메일 시스템 기능(옵션)을 갖추고 있으며 이러한 소프트웨어 버전 업이나 하드웨어의 확장 등이 가능하다. 또한 최신 보안 시스템을 통해 신용카드를 이용해 안심하고 네트 쇼핑을 즐길 수 있다는 것도 아이박스 홈만이 가질 수 있는 장점이다.

- 가격 : 58,800엔(28,800 모뎀 내장
- 모델 : 별매)
- 문의처 : 일본전산기 (주)(JCC) (3)-3864-5511

온가족을 위한 네트 머신
피핀 아트마크(Pippin Atmark)

애플사의 뛰어난 기술력과 반다이의 오락성이 어우려져 탄생한 피핀 아트마크는 본체에 부속 전용 모뎀을 장착해 전화 회선에 접속하면 제품을 구입한 그날로 인터넷을 경험할 수 있게 된다. 접속이나 설정이 간편한 편이라 그다지 걱정할 것이 없지만 그래도 자신이 없는 사람은 설치 서비스(2,000엔)를 받는 것이 좋을 것이다. 처음에는 임시 ID이기 때문에 「아트마크 채널」에 가입하면 한달에 기본 요금 2,000엔으로 인터넷이나 그외의 통신 서비스를 이용할 수 있게 된다. 첨부 소프트인 TV 웍스를 사용하면 전자 메일도 간단하게 보낼 수 있다.
앞으로 피핀 아트마크용 타이틀이 계속 개발되면 게임기로서도 큰 몫을 해낼 수 있는 다기능 머신이다.

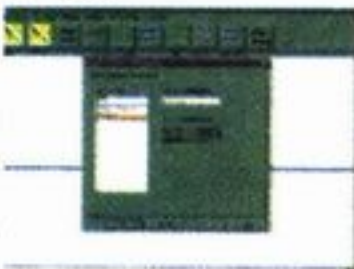
- 가격 : 64,800엔
- 문의처 : 반다이 디지털 엔터테인먼트 서포트 센터 (3)-3864-5588

소니도 So-net라고 불리는 인터넷의 네트 접속 서비스를 개시한다. 사진은 96년 가을 발매 예정에 있는 전용 단말기(http://www.so-net.co.jp/)

통신 네트 활용 가이드

네트워크로 해보는 둠의 색다른 맛!
드왕고 (DWANGO)

둠과 같은 인기 게임을 네트워크 상에서 대전 플레이할 수 있는 것이 바로 드왕고이다. 여기에서는 모뎀에서의 1대 1 대전과 달리 복수 인원의 플레이가 가능하게 되는 등 게임을 보다 재밌게 즐길 수 있도록 배려된 게임 전용 PC 통신 네트이다. 멀티 플레이를 즐길 수 있다는 전제 하에서 전용으로 만들어진 서버형 게임으로 기본적으로는 혼자서 진행할 수 있는 게임이지만 네트워크 대전도 가능한 크라이언트형 게임이 준비되어 있다. 대기실에서 유저가 대전 상대를 찾아 누구라도 간편하게 대전 플레이를 즐길 수 있다.

▶ (http://www.dwango.con/)

이것이 바로 드왕고 화면. 여기에서 억세스하여 다른 플레이어와의 대전이 가능하다

초보자를 위한 정보 마을 아트마크 타운

피핀 아트마크 오피셜 통신 네트. CD를 기동시키면 그대로 억세스되어 3D마을을 돌아다니며 여러가지 정보를 얻을 수 있다. 아트마크 타운은 참신한 게임 감각이 어우러져 완전 초보자들도 쉽게 재미를 느낄 수 있도록 구성된 것이 가장 큰 장점이라고 할 수 있다. 따라서 통신 네트를 한 적이 없는 사람도 이것을 통해 손쉽게 정보를 얻을 수 있다. 물론 초보자가 아니더라도 이 타운에는 풍부한 정보가 가득하기 때문에 누구든지 원하는 정보를 손쉽게 얻을 수 있다.

▶ 문의처 : 반다이 비주얼 엔터테인먼트

아트 마크 타운에는 반다이 그룹의 상품을 볼 수 있다. 건담의 LD도 이곳에 가면 쉽게 접할 수 있다. 앞으로는 온라인 쇼핑도 시작할 예정이라고 한다

귀여운 에이젠트 프랭키와 함께 하는
프랭키 온라인

지난해 가을 서비스를 개시하고 그 참신한 내용과 심플한 조작성으로 큰 화제를 모았던 통신 네트. 접속하면 프랭키 타운이라는 가상 도시가 펼쳐져 귀여운 에이젠트 프랭키군이 유저를 안내해 준다. 어드벤처 게임 감각으로 클릭하면서 마을을 돌며 카페나 레스토랑에서 정보를 얻거나 쇼핑을 하고 온라인 잡지를 서서 구독할 수 있다. 앞으로는 마을이 더욱 확장되어 보다 재밌는 이벤트가 생겨날 예정이라고 한다.

상점이나 어뮤즈먼트 센타 앞에서 프랭키군을 클릭하면 친절하게 가이드해 준다. 길을 가다보면 유명한 간판이나 선전이 흘러나오는 TV도 볼 수 있다

❶ 토탈 엔터테인먼트 네트 워크(TEN)
(http://www.ten.ne+/)

❷ XBand PC
(http://www.×band.com/)

❸ Mplayer Game Way
(http://www.mpath.com)

김또깡

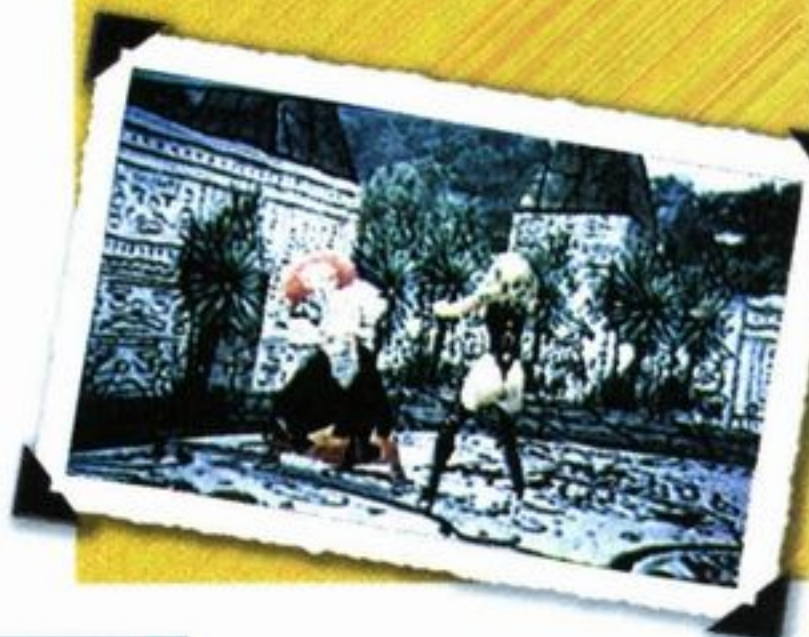
드디어 닌텐도64가 지난 6월 23일 발매되었다. 일본 현지의 표정을 취재하고 돌아온 박휘연의 생생한 보도에 의하면 미리 예약을 한 사람들만이 정가에 닌텐도64를 구입할 수 있었다며 예전의 다른 하드웨어 발매 때처럼 떠들석 하지 않았다고 한다. 정말로 PS, SS 발매 때와는 달리 차분한 분위기에 웬지 불길한 예감이 드는 것은 사실이다. 그러나 『슈퍼 마리오64』와 『파일럿 윙스64』를 실제로 플레이해 보고 나서 그런 생각들이 싹 사라져 버렸다.

이달의 기대 소프트

워 갓(WAR GOD)

윌리엄즈 / 대전 격투

미국에서 인기를 모으고 있는 대전 격투 게임의 이식작. 사진을 봐도 알 수 있듯이 윌리엄즈의 특기인 무시무시한 캐릭터들이 등장하는 게임이다. 화려한 대전 액션이 기대되는 작품이지만 폴리곤으로 등장할 지는 아직 미정이다.

3D스틱이 표현하는 새로운 게임의 세계

KEY POINT

- 인터페이스가 변하지 않으면 게임 소프트도 변하지 않는다
- 3D스틱은 입체 영상을 조작하기에는 알맞다
- 3D스틱은 인간의 몸 동작의 움직임을 '아날로그'적으로 전달할 수 있다

최강 하부 장기를 닌텐도64의 동시 발매 소프트로 라인업한 세타의 후지모토 사장이 3D스틱의 무한한 가능성에 대해 말한다.

후지모토

세타의 후지모토 사장

어째서 닌텐도64는 인터페이스에 집착하고 있는 것일까?

그럭저럭 가정용 TV 게임의 역사는 10년 이상의 세월을 보내왔다. 그 동안 CPU나 기억 장치는 몇백, 몇천, 몇만배로 진화했다. 반면 인터페이스(입력 장치)가 어떠했는가 생각해 보면 버튼의 수는 늘어났지만 본질적으로는 변하지 않았다. 게임기로서는 상당히 중요한 장치인데도 인터페이스의 진화는 CPU에 비해서 지나치게 뒤떨어져 있는 것이다. N64는 그런 흐름을 자연스런 발상으로 다시 채용한 머신이라 할 수 있다.

500마력의 엔진을 가진 자동차에 자전거의 바퀴는 어울리지 않는다. 양념의 밸런스가 무너진 재료로는 맛있는 요리를 만들 수 없다. 그와 마찬가지로 CPU나 기억장치, 화상 처리 능력이 발달해도 인터페이스가 발달하지 않으면 좋은 게임기는 태어나지 않는다는 것이 닌텐도의 생각이다.

그 해답이 3D 스틱이었다

게임의 CG는 평면에서 입체로 되어 있다. 3D CG, 즉, 하나의 캐릭터가 안쪽으로 들어갈 수 있도록 영상을 조작하기 위해서 3D 스틱만큼 멋진 장치도 없다고 생각한다. 따라서 입체적 화면이 있다면 「이쪽」, 「저쪽」을 지시할 수 있는 장치가 필요한 것은 당연한 일. 캐릭터와의 일체감, 그 기분좋은 감각은 「상, 하, 좌, 우」의 발상에서 만들어진 십자키에서도 느낄 수 없을 것이다.

아날로그 입력이란 어떤 의미를 가지고 있는가?

물론 N64는 컴퓨터이기 때문에 신호는 디지털로 처리된다. 하지만 입력 방법이 인간의 손가락이 움직이는 듯한 「아날로그 방식」이다. 지금까지의 디지털 콘트롤러는 스위치의 ON과 OFF 정도밖에 플레이어의 입력을 받는 것이 불가능했었다. 종래의 십자키는 상, 하, 좌, 우와 각각의 대각선 방향인 플러스 미입력의 상태를 포함해 9종류밖에 신호를 입력할 수 없는 것이다. 단 N64는 다르다. 3D 스틱은 대단히 미묘한 손가락의 움직임까지 대응하도록 되어 있다. 그 섬세함은 기존의 십자키에 비교할 수가 없다.

구체적으로 설명한다면 어떤 것을 말하는가?

3D스틱은 가로 256도트, 세로 256도트로 움직이도록 설계되어 있습니다. 우선 256 X 256의 정방형을 상상하자. 단, 3D 스틱은 원형으로 움직이기 때문에 디지털과 같이 4개의 고정된 방향으로 치우치게 신호를 입력시킬 수는 없다. 그러면 그 범위를 계산해 보자. 256 X 256 X 3.14(원주율)/4=51,445.

3D스틱은 51,445종류의 신호를 입력할 수 있다. 이에 비해 종래의 십자키는 9종류뿐이었다. 이렇듯 입력 신호에 제한을 받지 않고 섬세하게 아날로그적 처리가 가능한 점이 3D스틱의 기술적인 특징이다.

기존의 십자키

미입력 상태를 합쳐 9종류

기존의 십자키

256 x 256 x 3.14 / 4 = 51445 종류

3D라고해도 평면의 원이 신호를 계속 받고 있다!?

물론 맞는 말이다. 단, 이제까지의 십자키와 결정적으로 다른 점은 입력 스피드까지 계산하고 있다는 것이다. 스틱이 받아들이는 스피드까지도 N64의 CPU는 처리가 가능하다고 한다. 때문에 「스틱을 앞으로 올린다」라는 같은 조작이라도 스틱을 올릴 때의 스피드가 다르면 영상의 움직임도 달라진다. 대쉬를 하는 경우가 있다면 천천히 걸어가는 경우도 있다. 이러한 동작의 조절도 가능하며 그 이유는 인터페이스에 시간의 개념도 들어있다는 것을 의미한다.

이러한 3D스틱의 특성을 살리면 게임의 여러가지 장면에 대응이 가능하다. 특히 인간, 그 신체의 움직임이 직접적으로 강하게 표현되는 스포츠 게임은 상당히 즐겁게 바뀔 것이다. 야구의 배팅, 골프의 샷, 농구의 3점 슛… 아직 실험 단계에 지나지 않는 이야기이지만 3D 스틱은 심도있는 가능성을 가지고 있기 때문에 앞으로 그 가능성이 더욱 커지리라 생각된다.

코나미 N64 소프트웨어 개발 본격 시동!

닌텐도 소프트 개발에 대형 메이커들의 참여가 속속 늘어나고 있다. 최근 스포츠 게임의 대명사 코나미가 전격 참여를 발표했다. 코나미의 업무 본부장 나가타 아키히코 씨가 그전모를 공개한다.

N64는 언제부터 개발하고 있었나?

• N64의 연구라는 의미로는 상당히 전부터 해 왔습니다. 게임을 만든다는 의미로는 지금까지 해왔던 것과는 다르기 때문에 그것을 어떻게 N64라는 새로운 하드웨어에 맞춰 갈 것인가가 중요한 것이지요. 예를들면 3D 스틱이나 메모리 팩과 같은 새로운 것을 어떻게 살릴 것인가, 어떤 기획이 이 하드웨어에 맞는 것일까가 중요한 것이겠지요.

N64 하드웨어의 특성을 어떻게 살릴 것인가?

• 하드웨어보다도 아날로그 스틱의 특성을 살리는 것이 중요한 문제라고 생각합니다. 콘트롤러를 어떻게 사용하느냐하는 것에 대한 실험에 상당히 시간이 걸렸습니다. 그 때문에 전문 조작계 담당 프로젝트 팀을 결정했지요. 여러가지 사용법의 사양을 구상 중입니다.

5개 타이틀의 발매일 순서는?

• 연내에 가능하면 1 ~ 2 타이틀을 발매하고 싶습니다. 역시, 「스포츠의 코나미」라는 이미지에 맞게 우선 스포츠 3개 타이틀을 발매할 계획입니다. 3개 타이틀을 거의 동시에 진행시킬 것이기 때문에 어느 것이 먼저일지는 알 수 없습니다.

스포츠 시리즈는 어떻게 변할 것인가?

• 기존의 게임을 조금 변경시키는 것 이외에도 완전히 하나부터 스타트할 예정으로 만들고 있습니다. 작품이 가지고 있는 이미지, 캐릭터 등을 그대로 할 지 어떨지는 현재 명확하지 않습니다. 물론 개발 도중에도 계속 변경을 가할 것입니다. 선수에 대해서는 폴리곤과 비슷한 것으로 2개 패턴을 구상 중에 있습니다.

고에몽 은 어떤 게임이 되는 것인가?

• 『고에몽』은 폴리곤으로 만들 생각입니다. 시점은 게임성을 생각하면 3D가 좋을 것같고 그리고 나서 약간의 RPG풍을 가미해 마무리하고 싶습니다. 물론 액션도 있습니다. 예를들면 라이프 게이지를 늘어나게 한다는 것 등으로 다양한 검토를 하고 있습니다. 원래 짜임새 있는 세계관을 바탕으로 한 작품이기 때문에 그 세계를 자유자재로 모험한다는 의미로 『마리오64』는 큰 참고가 되었습니다.

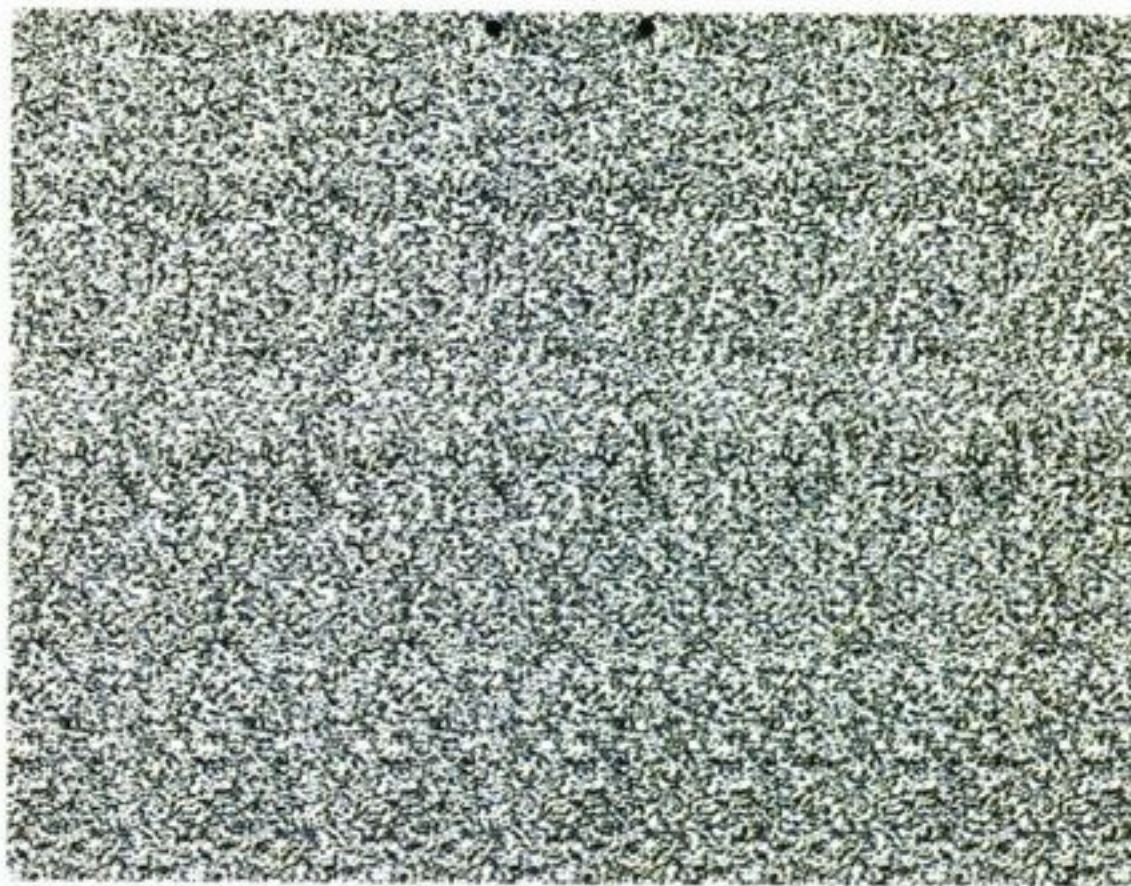
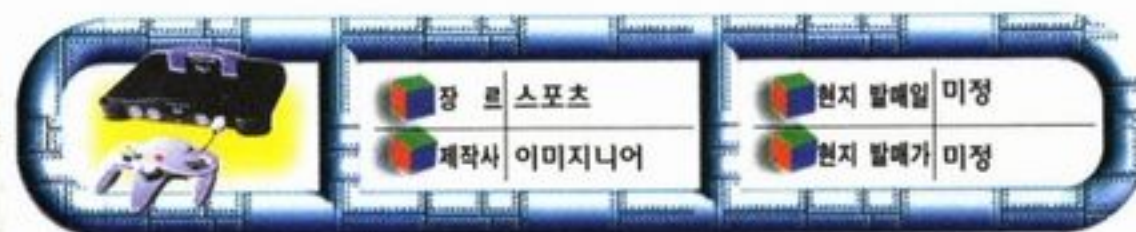
화면 공개는 언제쯤인가?

정식 타이틀에 관한 발표는 아직 예정이 없지만 지금까지의 게임보다도 업 그레이드되고 게다가 즐기는 게임이 되게 할 작정입니다. 게이머들은 가능하면 정지 화면보다도 움직이는 것을 보고 싶어하기 때문에 8월의 「동경 게임쇼」 때 개발 상황을 보여 드릴 작정입니다.

◐ N64 스테레오 그램 알아맞추기

〈문제〉 아래 네모 속에 무슨 그림이 감춰져 있을까요? 보는 방법은 위쪽의 두개의 검은 점을 계속 노려보다가 한 군데로 모아 보세요. 신기하게도 아래쪽에 입체 그림이 나타납니다.

♠ 정답을 보내주시는 분들 중 10명을 추첨하여 버철 화이터 공략 단행본을 드립니다.

N64 라인업

이젠 화려한 그래픽으로 야구를 즐기자!

N64

초공간 나이터 프로 야구 킹

96년도 일본 프로야구의 최신 데이터에 근거해 제작되고 있는 야구 게임. 이 작품에서는 플레이 중에 시점 변경이 가능한 것 이외에 각 선수의 상세한 데이터(핀치에 강하다, 애버리지 히터 등)을 재현하고 있다. 또 파인 플레이 등 인상 깊은 플레이를 하면 캐릭터를 클로즈 업 한 리플레이 화면을 볼 수 있다.

풀 폴리곤으로 등장한 '96 베이스 볼

14종류나 준비되어 있는 구장, 선수, 볼 등 모든 것이 폴리곤으로 연출되어 있다. 그 때문에 프로야구 중계같이 볼을 친 순간에서부터 볼이 날아간 방향에 맞춰 부드럽게 시점을 변경시킬 수 있다. 또 야수가 볼을 1루 등으로 던지면 화면이 변경되어 공을 잡는 영상이 된다. 또한 심판에 따라서 스트라이크 존이 변화하거나, 홈 구장에서는 함성이 커지는 등 보다 현실 야구에 가까운 감각으로 플레이를 즐길 수 있게 되었다.

4인까지 동시 플레이가 가능!!

4인까지의 대전 플레이가 가능. 1대 3, 1대 4 등 CPU의 조합이 가능하다

개발 중이므로 아직 백 넘버가 들어가 있지 않다

야구도 텍스처를 붙여 제작되었다. 오리지널 구장도 준비되어 있다

배팅은 캐처 시점으로 플레이해 간다

수비시는 이같은 화면이 된다. 백네트 시점으로도 바꿀 수 있다

다이빙 캐치

캐처 블럭에 육탄 공격이다

볼이 닿을 것같은 위치에서의 다이빙 캐치. 멋지게 잡았다

리플레이 모드 채용으로 다양한 선수 액션을 볼 수 있다

화이팅 플레이를 한 후에 볼 수 있는 리플레이 화면에서는 선수의 다양한 액션을 볼 수 있다. 이번에 소개할 것은 더블 플레이의 미묘한 화면과 스퀴즈 플레이에서 홈으로 달려드는 화면. 이들 장면은 리플레이도 다시 한번 볼 수 있다.

▲홈런의 리플레이 화면

▶홈런의 리플레이 화면

◀미묘한 순간. 선수가 미끄러져 들어가고 있어 볼이 잘 보이지 않는다

▲스퀴즈 화면. 신중하게 볼을 배트에 맞추려고 한다

홈에 돌입

특징있는 선수는 폼과 표정을 재현한다

배팅과 투수 폼도 게임에서는 그대로 재현되고 있다. 또한 주요 팀 감독과 외국인 선수 등의 표정까지 특징을 파악할 수 있다. 게임에서는 트레이드가 가능하므로 플레이어의 팀에 마음에 드는 선수를 모을 수 있는 것도 특색 중에 하나.

데드 볼 굉장히 아픈 듯이 눈물을…

이같이 선수의 특징을 그린 장면이 나온다

트레이드도 가능

플레이어가 좋아하는 팀을 만들 수 있다

© 1996 IMAGINEER

블레이드 앤드 배럴
BLADE & BARREL

챔프는 지난 7월호에 켐코로부터 박력 넘치는 3D 슈팅 게임이 등장할 예정이라고 소개한 바 있다. 이번에는 자신만의 독자적인 기체를 설정할 수 있는 등에 관한 『블레이드 앤드 배럴』의 최신 정보를 공개한다.

N64

공중 사격 테크닉으로 격추왕 타이틀을 노려보자

『블레이드 앤드 배럴』은 전차와 헬리콥터 중 하나를 선택해 적을 격추시키는 게임이다. 다양한 장치가 숨겨져 있는 배틀 필드와 각 스테이지마다 기다리고 있는 보스 등 잠시도 화면에서 눈을 뗄 수 없다.

한편 자신의 기체가 되는 전차와 헬리콥터는 오리지널 머신으로의 설정할 수 있으며 최대 4인까지 플레이가 가능하다.

이달에 입수된 자료는 아직 개발 단계이기 때문에 사양은 미확정된 부분이 많지만 그래픽을 포함해 계속 빠른 속도로 완성을 향해 진행 중이다.

여러 사람이 플레이할 수 있는 배틀 모드 이외에 혼자서 즐길 수 있는 시나리오 모드도 있다

스테이지는 황폐한 빌딩 숲이나 위험물이 많이 도사리고 있는 공업지대 등 가지각색

전차를 탈까? 날씨도 더운데 헬기를 타자!

지상 장비인 전차와 공중 타입의 헬리콥터. 양쪽 모두 특이한 전술이나 필드는 달라도 종합 전투력은 호각세를 이루고 있다. 이 2가지 타입 중 어느쪽을 선택해도 전차 대 전차, 전차 대 헬기, 헬기 대 헬기의 배틀을 즐길 수 있다. 스테이지에 따라서는 전차가 유리할 때도 있고 또는 헬기가 유리하게 설정될 때도 있다.

가지고 있는 특수 아이템을 사용해서 스피드를 올려보자

이런 다양한 설정이라면 초보자부터 상급자까지 모두 즐길 수 있는 슈팅 게임이 될 것이다.

기체의 파츠나 컬러도 자기 마음대로 선택

각 머신에는 독자적인 컬러링을 지정할 수 있고 특수한 장비를 선택해 탑재할 수도 있는 등 자신만의 독자적인 설정이 가능해졌다. 처음부터 설정되어 있는 머신도 좋지만 역시 자신이 설계한 오리지널 머신으로 출격해서 전투를 승리로 이끈다는 것은 또다른 즐거움이 있지 않을까?

오리지널 머신의 상상도. 좋아하는 색상이나 파츠를 화면 상에서 설정 가능

숨막히는 배틀을 친구들과 즐긴다

시나리오 모드도 좋지만 스릴있게 즐기기 위해서는 역시 친구들과 4인 플레이를 즐기는 편이 좋을 것이다. 3D 슈팅의 참맛은 2D로는 표현할 수 없는 임기응변의 전술이다. 친구들과 대전을 하면 협력해서 한사람을 집중 공격하거나 상대를 사각 지대에 몰아 넣고 저격하는 등 다양한 슈팅의 재미를 느낄 수 있을 것이다.

화면은 이런 느낌으로 4분할된다

시나리오 모드나 컴퓨터와 대전하는 1인용. 이 모드로 실력을 연마하자

1 대 1 대인전에서 라이벌을 쓰러뜨리자! 시나리오 모드에서는 협력 플레이도 가능

최초의 4인 슈팅 배틀

슈팅 게임 사상 최초로 4인 동시 플레이가 가능해진다. 이름하여 「배틀 액션」 슈팅!! 3D스틱으로 전후좌우, 그리고 위 아래 모든 방향으로의 대응이 가능해졌다.

N64 SOFT PARADE

NINTENDO 64

N64

지난 6월 23일 그 거대한 모습을 드러낸 「닌텐도64」. 닌텐도64는 과연 기존의 차세대 게임계를 평정할 수 있을까? 평정을 위해 가장 중요한 포인트가 되는 것이 흥미로운 소프트 라인업이다.
여기서는 지금까지 미국과 일본에서 라인업된 N64용 소프트들을 모두 모아 단숨에 공개한다. 닌텐도64를 구입할 계획인 게이머라면 미리 자신이 플레이해 볼 소프트들을 선정해 보는 것도 좋을 것이다.

고에몽 어드벤처 ■코나미 ■어드벤처

SFC용 인기 게임인 고에몽이 닌텐도64로 라인업됐다. 캐릭터들도 3D로 표현되고 렌더링으로 묘사된 거대한 적 캐릭터들도 등장할 예정이다. (화면은 SFC용 게임)

골든 아이 007 ■레어/닌텐도 ■건슈팅

일본에서 발매 예정인 007시리즈를 게임화한 작품으로 스테이지가 로켓 발사 기지 등인 것으로 미루어 봐 게임 시스템 상 건슈팅 게임이 될 듯하다.

도라에몽 ■에폭사 ■액션

일본에서 폭넓은 연령의 팬들을 확보하고 있는 도라에몽(국내명:동짜몽)이 에폭사의 N64참여 제 1탄으로 선정됐다. 이 액션 게임은 3D 스틱을 이용해 무한한 공간을 마음대로 날아다니는 종류의 게임이 될 예정이다.

로보 테크 크리스탈 드림즈 ■게임테크 ■3D 슈팅

미국 드림 팀의 일원인 「게임테크」에서 N64용 3D 슈팅 게임으로 개발중인 게임이다.

바기 부기 ■엔젤 스튜디오 / 닌텐도 ■액션

무장한 바기로 서로 총을 쏘며 박진감 넘치는 대전을 벌이는 액션 게임. 자신의 자동차도 개조할 수 있는 듯하다.

보디 하베스트 ■DMA디자인 / 닌텐도 ■액션

전차 등을 조종해 곤충형 에일리언을 쓰러뜨려 가는 게임. 주인공은 시간을 초월할 수 있고 시대별로 자신의 기체를 바꿀 수 있다.

블라스트 콥스 ■레어 / 닌텐도 ■액션

미사일 운송차가 장해물에 충돌해 폭발하지 않게 하기 위해 플레이어가 불도우저나 덤프로 장해물을 파괴해 가는 이색 액션 게임.

슈퍼 마리오 RPG2 ■닌텐도 ■액션RPG

아직 기억에도 새로운 『슈퍼 마리오RPG』. 그 속편이 될 타이틀이 N64용으로 재빨리 발표됐다. 그러나 확실한 내용은 아직 미정이다. (화면은 SFC용)

슈퍼 마리오 카트 R ■닌텐도 ■레이스

와리오와 카메크까지 가세한 슈퍼 마리오 카트의 N64용 최신작이다. 화면이 2분할, 또는 4분할까지 가능하다. 이젠 4인용 레이싱 게임의 시대이다.

스타 폭스 64 ■닌텐도 ■슈팅

SFC용의 마구 깨지는 폴리곤으로 유명했던 『스타 폭스』가 닌텐도64용의 비약적인 표현력으로 향상되었고 그래픽의 수준도 상당히 깔끔해졌다.

스타워즈:쉐도우 오브 더 엠파이어 ■루카스 아츠 / 닌텐도 ■액션

영화 제작을 주로 하던 루카스 아츠가 스스로 게임 제작을 발표했던 기대의 신작이다. 영화같은 액션과 도그 화이터 등이 3D로 플레이어의 눈앞에 전개될 것이다.

울트라 디센트 ■인터플레이 ■슈팅

PC용으로 인기를 모았던 『디센트』의 N64용 버전. 폴리곤으로 구축된 미로 공간을 전후 좌우로 이동하면서 적을 격파해 가는 것이 기본 룰인 게임 시스템이다.

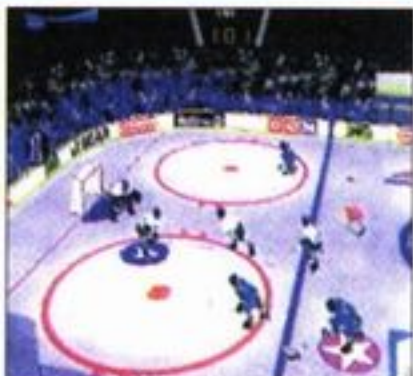
블레이드 앤드 배럴 ■켐코 ■3D 슈팅

전차 또는 헬기를 타고 3D세계를 무대로 적을 격파하는 게임으로 아날로그 스틱을 이용한 조작 테크닉을 기를 수 있을 것이다. 최대 4인까지 전투에 참여할 수 있다.

웨이브 레이스 64 ■닌텐도 ■레이스

스피드 보드나 제트 스키 등을 이용해 물 위에서 속도감 넘치는 레이스 게임을 즐길 수 있다. 물보라나 파도 등도 실감나게 표현될 듯하다.

웨인 그레츠키 3D 하키 ■윌리엄즈 ■스포츠

미국 뉴욕의 소프트 메이커 윌리엄즈에서 개발 중인 3D하키 게임으로 4인이 동시에 콘트롤러를 접속해 즐길 수 있다.

젤다의 전설 64 ■닌텐도 ■액션RPG

디스크 시스템을 이용한 제 1탄 소프트로 게임 업계에 큰 충격을 가져다 줄 『젤다의 전설』 최신작은 64DD 전용 소프트로서 개발 중이다.

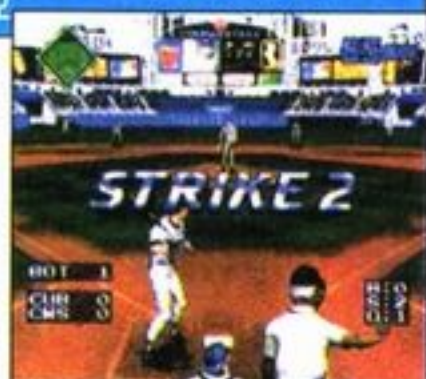
초공간나이트프로야구킹 ■이미지니어 ■스포츠

일본 프로야구의 96년 최신 데이터를 기초로 제작 중인 야구 게임. 플레이 중 시점 변경이 가능하고 각 선수의 상세한 데이타까지 재현되고 있다.

카비의 에어 라이드 ■닌텐도 ■액션

파스텔톤의 아름다운 그래픽으로 여성 팬들을 많이 끌어 모을 것같다. 『마리로 카트R』과 마찬가지로 화면을 2분할 또는 4분할까지 가능하다.

켄 그리피 주니어 베이스 볼 ■닌텐도 / 엔젤 스튜디오

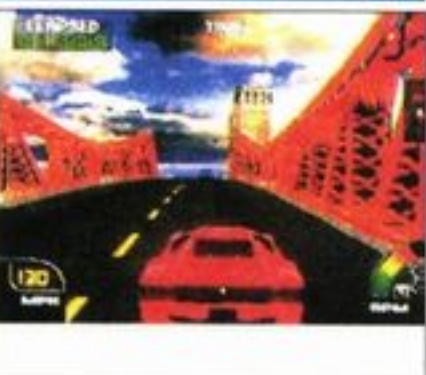
엔젤 스튜디오는 독자적으로 개발한 시스템과 모션 캡처를 사용해서 일찌기 존재하지 않았던 수준 높은 야구 게임을 N64로 발매할 예정이다.

코나미 사커(가칭) ■코나미 ■스포츠

코나미의 인기 축구 게임인 『실황 월드 사커』 시리즈가 닌텐도64에서 선수나 필드가 모두 폴리곤화되어 탄생을 준비중이다. (화면은 SFC용)

코나미 베이스볼(가칭) ■코나미 ■스포츠

SFC로 인기를 모은 『실황 파워풀 프로야구』 시리즈가 N64용 게임으로 파워업된다. 이 기대의 신작은 3D스틱으로 배트 스윙의 미묘한 조작을 할 수 있다. (화면은 SFC용)

크루징 USA ■루카스 아츠 ■레이스

아케이드용으로부터의 이식이지만 일본에서의 발매 예정은 현재로서는 불투명하다. 보는 것만으로도 상당히 특이한 스타일의 레이싱 게임인 듯하다.

크리에이터 ■소프트 크리에이션 /

공룡을 키우는 시뮬레이션. 공룡의 육성 방법에 따라 지금까지 존재하지 않았던 종류의 공룡까지도 탄생시킬 수 있다.

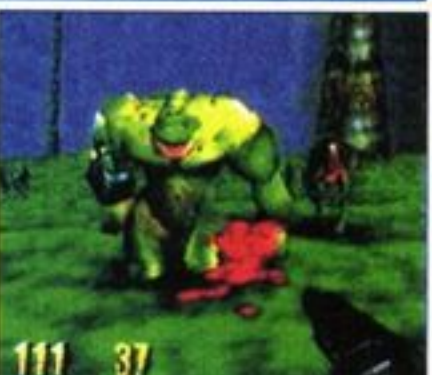
킬러 인스팅트 ■레어 ■격투 액션

아케이드용으로부터의 이식 작품이다. 슈퍼NES 등으로 인기가 있었던 시리즈였지만 일본보다는 미국쪽에서의 주목도가 더욱 높다.

테트리스 피어 ■캐나다 H2O ■퍼즐

현재까지 발매된 퍼즐 게임보다 상당히 진화된 이 게임은 테트리스라는 클래식한 퍼즐을 모티브로 기민한 동작이 요구되는 액션성 높은 게임이다.

튜록 ■어클레임 ■건슈팅

『둠』 타입의 액션 건 슈팅 게임인 『튜록』은 공룡 등을 상대로 서바이벌 액션을 보여주게 된다.

프레이크 보이 ■버스트 ■액션

다양한 지형물에서 로보트와 같은 캐릭터가 종횡 무진 활약하는 액션 게임이다.

김전일 소년의 사건부 ■허드슨 ■어드벤처

인기있는 동명의 만화를 기초로 한 어드벤처 게임. 현재로서 알 수 있는 것은 장르만으로 발매 시기도 아직 미정이다.

멀티 레이싱 ■이미지니어 ■레이싱

97년 봄 발매를 목표로 개발중인 이미지니어의 3D레이싱 게임. 화면은 풀 폴리곤으로 표현되는 듯하고 높은 퀄리티의 영상을 추구하고 있다.

퀸파 ■T & E 소프트 ■액션 퍼즐

플레이어는 6색의 면으로 구성된 큐브를 돌려 연속적으로 출현하는 컬러 패널을 제한 시간 내에 없애가는 규칙의 액션 퍼즐 게임이다.

다이너마이트 사커 ■이미지니어 ■스포츠

올 겨울 발매 예정인 이미지니어의 축구 게임. 상세한 것은 아직 미정이지만 개발은 SFC용 인기 축구 게임을 제작했던 스탭들이 담당할 예정이다.

마더 3 ■할 연구소 / 닌텐도 ■롤플레잉

패밀리, 슈퍼컴보이를 계승하는 속편 『마더3』가 N64용으로 등장한다. 최신작은 어쨌든 새로운 하드웨어에서 얼마나 다양한 테마로 전개될 것인가?

GO! 미니컴보이

최근 바캉스 철을 맞아 어느 장소에서나 가볍게 즐길 수 있는 휴대용 게임기가 인기를 모으고 있다. 그런데다가 일본에서 7월 21일 미니컴보이의 일반 보급형으로 「미니컴보이 포켓」이 발매된다.
점점 더 고기능의 가정용 게임기가 발매되어 게이머들의 수준을 높이고 있지만 그래도 간편성과 장소에 구애를 받지 않는다는 점에서는 GB를 따를 게임기는 아무것도 없다. 챔프는 앞으로 미니컴보이 유저들을 위해 「GO! 미니컴보이」라는 코너를 신설해 GB에 관한 최신 정보나 신작 소프트를 다양하게 소개할 예정입니다.

주머니에 쏘옥~ 간편성으로는 64비트급 GB 탄생

닌텐도가 새로운 스타일의 미니컴보이를 발매했다. 명칭은 「미니컴보이 포켓」. 기존의 미니컴보이보다 상당히 콤팩트한 디자인으로 주머니에 들어갈 만한 사이즈에 두께도 얇아졌다. 미니컴보이 포켓은 기존의 미니컴보이의 완전 호환기. 결국 지금까지 발매된 미니컴보이 소프트는 모두 대응되는 것이다.

변경된 점은 사이즈뿐이 아니다. 우선 품질의 향상이 눈에 띈다. 액정 화면 사이즈는 기존의 품질과 같은 34 x 47밀리이지만 신개발된 모니터를 채용했기 때문에 상당히 화면이 보기 쉽게 되어 있다. 그렇다고 게임기어와 같은 컬러 스크린은 아니다. 또 중량도 대폭 가벼워 졌다. 기존의 미니컴보이가 건전지 중량을 포함해 약 300그램 있데 반해서 미니컴보이 포켓은 약 150그램으로 약 반정도나 가벼워졌다.

건전지는 기존의 1.5V와는 달리 요즘 흔히 삐삐 건전지로 쓰이는 약간 작은 사이즈의 건전지가 2개 사용된다. 그 외에도 별매의 전용 배터리 팩으로부터 전원을 뽑아 쓰는 것도 가능하다. 기존의 통신 케이블에도 대응되고 있다. 단 커넥터의 형태가 기존 미니컴보이와는 다르기 때문에 별매의 변환 어댑터가 필요하게 된다.

이 「미니컴보이 포켓」의 발매일은 7월 21일. 가격은 6,800엔으로 기존의 미니컴보이보다도 1,200엔 가격이 인하됐다. 몸체의 색상은 5개 타입으로 미니컴보이 Bros에 있었던 백색과 스모크(반투명) 스타일은 없어졌다.

닌텐도에서는 「미니컴보이 포켓」의 발매일에 맞춰 신작 소프트를 준비 중에 있다. 아직 어떤 타이틀인지는 발표되지 않았지만 신형 하드웨어와 주목 소프트들은 게임계에서 미니컴보이의 돌풍을 다시 일으킬 수 있을지 의문이다.

미니컴보이의 주요사양

CPU	8비트 CMOS 커스텀 품
RAM	64킬로 비트 SRAM
표시 화면	위상차 편향 필터 사양 STN형 도트 매트릭스 액정
화면 사이즈	종 34 x 횡 47밀리(기존과 동일)
사운드 출력	스피커포(8옴) 10밀리 와트 스테레오 헤드 폰 단자 부착
외형 치수	횡 78 x 횡 128 x 두께 25(밀리)
본체 중량	약 150그램 (건전지 중량 포함)
사용 전원	알칼리 1.5V 전지 2개 사용 8시간에서 10시간 연속 사용 가능
소비 전력	0.7 와트
별매품	전용 배터리 팩과 전용 배터리 차저 세트 (가격 3,500엔) 통신 케이블용 변환 커넥터(가격 800엔) 통신 케이블은 기존 것 사용 가능

기존의 미니컴보이와 새로 발매되는 초슬림형 미니컴보이

미니컴보이 Bros.와 같은 색상도 준비되어 있다

미니컴보이의 역사

1989년 4월 21일
가격 12,500엔으로 신발매. 동시 발매 소프트는 4개 타이틀이었다.
당시에는 스테레오 헤드폰 부착

1993년 6월 5일
스테레오 헤드폰을 부속품으로 채용하지 않고 9,800엔의 가격으로 변경
패키지도 새롭게 바뀜

1994년 5월 1일
부속품의 변경이나 사양의 변경은 전혀 없었지만 가격은 8,000엔으로 변경.
별도세 표시가 된 것도 이때부터이다.

1994년 11월 21일
미니컴보이Bros. 새롭게 등장. 가격은 기존과 동일하게 8,000엔.

수업 시간에는 미니컴보이를 하지 맙시다!

현재 국내 발매 중인 미니컴보이 소프트웨어

엑스큐 / 솔라 스트라이커 / 야구 / 테니스 / 골프 / 벽돌 부수기 / 슈퍼 마리오 랜드 / 슈퍼 마리오 랜드 II / 슈퍼 마리오 랜드 III / 동키콩 / 젤다의 전설 / 테트리스 / 와리오

© 1996 TAKARA

기 종	미니컴보이	발매일	96년 8월 23일
제작사	타카라	가 격	4,500엔
장 르	격투 액션	용 량	8M

열투 화이터즈 스워즈

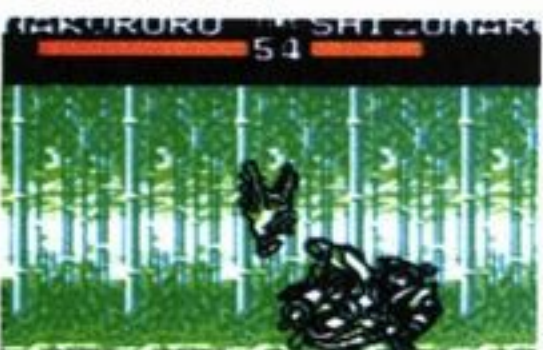
N64

타카라의 열투 시리즈의 제 6탄은 SNK의 사무라이 시리즈 최신작인 『화이터즈 스워즈』로 결정됐다. 이 게임은 기존의 GB용 게임과는 달리 최초로 용량을 8M까지 파워 업했으며 새로운 요소도 다양하게 추가하고 있는 것으로 알려졌다.

오래 누르면 강력한 필살기가 작렬

미니컴보이는 버튼이 2개밖에 없기 때문에 공격의 강약은 버튼을 오래 누르는 정도에 따라 변하게 된다. 오래 누르면 중단 공격으로 짧게 누르면 약 공격이 된다. 그 외에 십자 버튼과 Ⓐ Ⓑ버튼을 조합해서 필살기를 쓸 수 있다. 그리고 2개 버튼을 동시에 누르면 분노 게이지 등을 모을 수도 있게 된다.

대전을 할 때에는 각각 자신에게 맞는 레벨을 선택할 수 있다

차기는 베기와는 달리 강약이 없지만 십자 버튼을 사용하면 공격이 변화한다

나코루루의 카무이리무세가 작렬! 필살기도 완벽하게 재현되어 있다

작아도 될 건 다 된다!

아케이드용에서는 독자적인 시스템으로 호평을 받았던 『화이터즈 스워즈』였지만 미니컴보이용에서도 가능한 한 시스템을 계승하고 있다. 예를들면 최대 특징인 「수라」, 「나찰」이라는 시스템 등. 동일 캐릭터라도 수라와 나찰 캐릭터에서는 색다른 필살기를 사용할 수 있다. 그 외에 격투 게임에 약한 사람이라도 즐길 수 있도록 초보자용의 「검객」, 중급자용의 「검호」, 상급자용의 「검성」이라는 레벨을 설정할 수 있다. 또 분노 게이지라는 것이 있어서 공격당하면 게이지가 모아지고 공격력이 높아진다.

분노 게이지를 모아서 일발역전이라는 것도 할 수 있다

이 게임의 최대 특징은 GB이지만 8M용량이라는 것이다. 용량이 높아지면 캐릭터들이 승리 대사를 하는 경우가 많아지게 된다. 또 슈퍼 GB를 사용하는 것에 따라 신선한 색상의 비주얼을 즐길 수도 있다.

승리 포즈도 그대로 재현되어 있다. 이때 승리 대사를 한마디 한다

완벽한 색상의 승리 화면 비주얼. 이 외에도 비주얼이 들어갈 듯하다

그 외에 GB 라인업

동키콩GB2
지난 5월 미국 E3쇼에서 최초 공개된 동키콩GB 2탄은 곧 발매될 예정이다

SD비룡의 권2
컬처브레인에서 9월 발매 예정. 화면은 신작 『SD비룡의 권2』이다

버철비룡의 권 GB
PS로부터 이식되어 9월 발매 예정. 이젠 GB에서도 리얼한 CG로 즐기자

남코갤러리 VOL.1
이 소프트의 매력은 액션, 스포츠 등 다양한 장르의 4개 타이틀을 하나의 소프트로 즐길 수 있다는 것이다(7월21일 발매, 3,980엔)

봄버맨 콜렉션
3가지 게임을 하나의 소프트에 담았다. 귀여운 일러스트가 그려진 게임 캔에 포장되어 있다(7월 21일 발매, 3,980엔)

떠돌이 시렌GB
동료인 동물과 마을 사람들과의 유쾌한 시나리오를 3단계 난이도 설정으로 누구나 쉽게 즐길 수 있다(7월말 발매, 춘소프트, 3,900엔)

박쥐연

이번달에는 N64발매 때문에 PS시장이 위축되는 것은 아닌가 우려하는 유저들이 있는 듯한데 그런 걱정 마세요. PS도 가격 하락을 하는 등 유저에게 조금이라도 다가서려는 노력을 하고 있어요. 물론 최근들어 대작이 없는 게 탓이지만 6월말에 출시되는 『포포로크로이스』가 여러분을 즐겁게 할 것입니다. 그리고 죄송한 말 한마디 하겠습니다. 저희가 지난달부터 『FF 』를 계속해서 다루고 있지 않은데, 조금만 기다리시라구요. 빵빵하게 기사를 소개할 테니깐.

이달의 기대 소프트

와일드 암즈

●장 르 : RPG ●발매일 : 9월 예정
●제작사 : 소니 컴퓨터 엔터 테인먼트 ●가 격 : 미정

챔프에서도 3차례에 걸쳐 소개가 나간 대작 RPG. 9월 발매를 예정으로 개발이 착착 진행중이다. 이번달에 들어온 신정보는 주인공의 새로운 전투기술과 멀티오프닝 등의 정보이다. 특히 게임의 주역은 3명인데 멀티 오프팅이기 때문에 주인공을 누구로 선택하느냐에 따라 오프닝이 달라진다. 박쥐연 개인적인 생각으로는 자크의 오프닝이 가장 마음에 든다.

참, 적 몬스터도 공개가 됐는데 정말 무시무시한 몬스터가 주인공들을 공격하는데 한마디로 '죽어도 안 죽는다' 라고 밖에 표현할 수 없다.

N64에 맞대응하는 PS의 가능성 탐색

또다시 가격하락을 단행한 플레이 스테이션. 여름의 대작 소프트도 어느정도 준비된 상태이고 그동안 플스가 없어서 애타던 유저들에게는 절호의 찬스가 아닌가 생각된다. 하지만 일본에서는 가격하락이라고 해도 국내에서는 시세가 어떨지 모르겠다. 정식으로 판매된 게 아니라서 용산가격 형성은 국내유저를 충족시켜줄 지가 의문이다. 하지만 원산지의 가격이 하락됐다면 어느정도 영향력은 있으리라고 본다.

19,800엔 가격 인하단행

-PS본체는 다름 없어-

패케이지 내용	
콘트롤러	1개
AV 케이블	1개
전원 케이블	1개

지난 6월 22일부터 플레이 스테이션은 가격 하락을 단행했다. 그동안 꿈꾸던 신가격이 놀랍게도 1980엔(원화 약 150000원정도)로 결정된 것이다. 10년 전이라면 200만엔의 값어치를 하는 기능을 가진 하드가 2만엔 이하로 살 수 있게 된 것이다. 요 수년의 기술혁신의 놀라움은 정말 입을 다물지 못할 정도이다.

새롭게 발매되는 모델「SCPH-5000」은 현존의 하드웨어와 하나도 틀린 것이 없는 기계를 채용했다. 일본내 300만대, 해외 2000만대를 출하한 양산효과로 PS는 코스트다운에 성공한 것이다.

"쉽게 가격하락이라고 해도 실현하는 데 걸리는 노력은 엄청난 것입니다. 그러나 유저가 원한다면 하드 메이커도 가능한 한 노력을 해 나가야 한다고 생각합니다" 라며 가격하락을 하기에 어려웠던 심정을 SCE의 사장은 말하고 있다.

유저의 목소리를 반영시킨 것은 가격면뿐만이 아니다. 「SCPH-5000」에 동봉된 콘트롤러의 케이블은 장장 2미터나 된다. 더욱 긴 케이블을 발매 전에 실시한 유저의 앙케이트에 따라 결정한 것이다.

어쨌든 경이로운 저가로 PS인기가 가속할 것은 당연지사이다. 또한 콘트롤러 2개와 메모리카드 1개가 세트로 되어 있는 화이팅 박스도 그대로 판매를 속행한다. 재고가 없어지면 판매는 끝낼 것으로 어느쪽 모델을 노린다고 해도 승산은 있을 것이다.

소니 엔터테인먼트 사장 도쿠나가 씨

올 여름에 발매될 「토발 NO.1」 하드를 같이 산다고 해도 이전의 가격과 큰 차이는 없다

명작 게임을 저가격으로 발매

플레이 스테이션 베스트 시리즈 2800엔으로 판매

SCE의 저가전략은 하드에만 멈추는 것이 아니다. 7월 12일에는 PS의 명성을 만들어낸 기반이 된 명작 소프트를, 패키지도 새롭게 저가격으로 투입하게 되었다. 남코 작품만이 오픈가격이고 대부분은 일률적으로 2800엔이다. 프로모션 기획부에 따르면 "하드가격을 오픈제로 하는 것도 저연령층을 끌어들이는데 견인차 역할을 합니다. 특히 작년 12월 이후의 숫자로는 유저의 약 30%가 15세 이하입니다. 이런 어린이에게 양질이면서도 저가인 소프트를 제공해 주고 싶었습니다". 현재 제 2탄까지가 결정되어 있고 연간 약 20타이틀를 발매할 예정이다. 소프트 라인업을 봐서라도 PS소프트의 판매전략이 제 2탄에서 그치지는 않을 것 같다.

최초 생산량을 소프트하우스에서 결정

지금까지 PS소프트의 초기출하수를 메카와의 교섭 끝에 SCE가 최종결정하고 있었다. 그 때문에 소프트 메이커의 희망과는 다른 케이스도 있었지만 앞으로는 소프트하우스의 자유 재량에 맡기게 된다. 즉 각 메이커는 자사제품의 초기 생산수량을 최종적으로는 자기가 결정할 수 있다. 단, 상황을 잘 파악하지 않으면 대량의 재고를 안게 되어 버리는 위험도 스스로 책임져야 한다. 물론, 이러한 모든 관리를 SCE에 위탁하는 것도 가능하다.

CD롬은 재입하가 빠르기는 하지만 기다리는 것은 유저로서는 반기지 않는다

100만 소프트 계속 등장할까?

6월 5일에 개최된 「PS500만대 달성기념 파티」 석상에서 작년도 발매된 PS소프트에서 뽑은 골든 디스크 수상식이 화려하게 행해졌다. 50만장 돌파의 골든 디스크에는 「바이오하자드」와 「리지레이서 레볼루션」이, 100만장 돌파상에는 「철권2」가 선정되어 큰 박수를 받았다. 「철권2」는 플레이 스테이션 클럽 회원의 팬투표에서도 캐릭터 디자인상과 그래픽 상 등 4개부분을 석권한 인기 소프트이다. 이 작품이 PS 최초의 밀리언 셀러가 되었지만 올해 연말에는 「화이널환타지Ⅶ」이 발매된다. 눈대중으로라도 200만장을 밑돌 것이다.

바로 또하나의 밀리언 셀러의 탄생 예고인 것이다.

편의점에서 PS본체와 토발NO.1 예약

세븐일레븐을 시작으로 하는 편의점 4개사에서 PS의 점두판매가 결정되었다. 당초 11월부터 실시하려고 했으며 예정을 앞당겨 현재 PS 본체와 「토발NO.1」의 예약판매가 시행되고 있다. 일부러 발매일에 줄을 서지 않아도 24시간 영업 편의점이라면 예약이 간단하게 된다.

캡콤의 호러 「바이오 하자드」도 사운드 상과 오리지널 상 등 4개부분에서 수상의 영광을!

1000만대 돌파 기념 축하연에서는 「FFⅦ」이 10관왕 정도는 차지하지 않을까?

	PS본체	토발NO.1
세블일레븐	예약중 ~8월 31일까지	예약중 8월 31일까지
훼밀리마트	예약중 8월 31일까지	예약중 8월 31일
서클K	예약중 종료일 미정	예약중 종료일 미정
상크스	예약중 종료일 미정	예약중 종료일 미정

전뇌 프로젝트

리지 레이서

아크 더 래드

킹스필드2

투신전 2

에이스 컴뱃

이제 한달만 기다리면 화려한 토발의 전사를 만날 수 있다!

장르	격투 액션	현지 발매일	96년 8월 2일
제작사	스퀘어	현지 발매가	5,800엔(2장)

발매일이 가까워지면서 더욱 뛰어난 완성도를 보여주고 있는 『토발 NO.1』. 7월 발매 예정일에서 한달 연기되어 조금 실망한 유저들도 있겠지만 그 실망감 쯤은 저멀리 날려버릴 수 있는 최신 정보가 공개됐다.
이번호에는 각 캐릭터 특성에 맞는 연속기와 기본 시스템을 총 점검해 『토발 NO.1』의 숨은 위력을 확인해 보았다.

PS

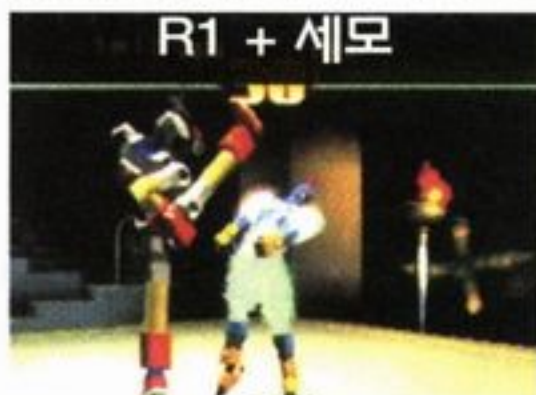
뜨거운 공방전을 즐길 수 있는 신 격투 시스템

직관적인 조작이 가능하다
상하로 재빨리 파고들자!

방향키의 위를 누르면 화면 안쪽 방향으로, 아래 버튼을 누르면 화면의 바깥쪽 방향으로, 즉 상대의 옆으로 이동하게 된다. 또 방향키의 조작에 의해 상대의 등 뒤로 이동하는 것이 가능하며 또 이것을 이용해 상대를 가운데 두고 360도 자유롭게 이동할 수도 있다.

R1 버튼을 사용한 다채로운 공격

R1 버튼과 세모 버튼을 동시에 누르면 통상 공격보다도 강한 상단 공격을, R1 버튼과 엑스 버튼으로는 강한 하단 공격을 구사할 수 있다. 이러한 방법은 상대를 다운시킬 수 있는 강력한 공격이라 자주 사용하게 될 것이다.

R1 + 세모

상대를 날려버릴 수 있을 정도의 강력한 상단 공격

R1+ 엑스

상대를 미끄러뜨릴 수 있는 하단 공격. 사용 빈도 수가 높은 공격 패턴

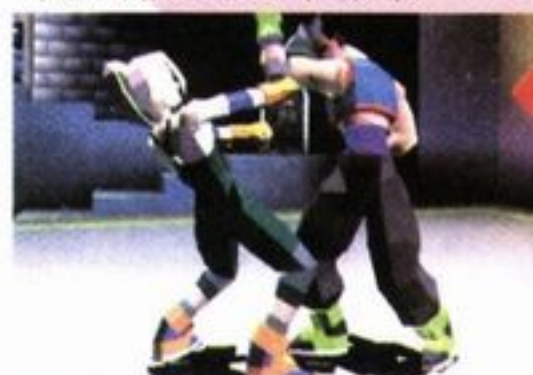
R1 + 네모

상대를 잡아 던질 수 있다

체크 포인트 R1 버튼과 공격 버튼을 겸용해 특수 공격을 구사하는 것이 포인트. 움켜 잡기나 강력한 파워 공격 등을 간단하게 분리해 사용할 수 있다. 간편하지만 전략성이 높은 시스템

잡아서 던지기까지의 시스템 분석

R1 버튼과 네모 버튼을 동시에 누르면 상대를 잡을 수 있고 그 후에 R1 버튼과 네모 버튼을 누르면 상대를 던질 수 있다. 네모 버튼 이외의 버튼 조합으로 상대를 계속 잡아 추격타를 가하는 것도 가능하다.

상대를 잡고나서는 여러가지 다양한 선택기가 준비되어 있어 전략적인 게임을 즐길 수 있다.

상대에게 붙잡혀도 타이밍에 따라 반격이 가능하다

상대의 옆으로 돌아 붙잡아 던지기 기술을 조작하면…

던지기 기술이 아닌 관절 기술이 된다. 물론 등 뒤로 돌 경우에도 다른 기술이 준비되어 있다

상대를 붙잡고 R버튼과 네모 버튼을 재빨리 누르면 던지기 기술이 된다

주인공 캐릭터의 연속기를 파악하자!

■에폰

썩은 나무 쓰러뜨리기

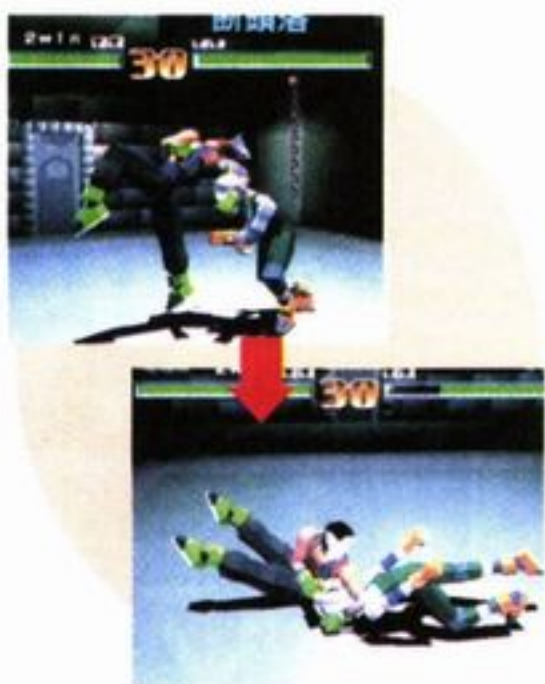
순간적으로 상대의 품으로 들어가 그대로 발을 걸어서 던지는 기술. 몸을 낮추어 자신의 중심(重心)을 내리면서 동시에 상대를 던지기 쉬운 모양으로 만들어 버리는 점에 주목하자.

넥 브리커

상대의 옆으로 들어가 목을 잡고 그대로 상대를 엎어 쓰러뜨린다. 잡은 후 다리를 이용해 반동을 만들어 자신의 몸과 함께 반전시키는 화려한 기술.

■츄지 우

단두락

상대의 오른쪽 방향에서 목을 잡아 그대로 체중을 실어 상대를 바닥에 엎어버린다. 레슬링의 블럭킹 헤드 록과 페이스 크래셔를 합친 듯한 기술.

주신뇌락

상대의 품으로 들어가 오른손으로 상대의 다리 사이를 잡아 몸을 반전시키면서 단번에 던지는 기술. 동작은 프로 레슬링의 파워 슬램과 비슷하지만 자신이 쓰러지지 않는 점에서는 버디 슬럼과도 비슷하다.

배전도

상대의 등 뒤쪽을 잡아 그대로 몸을 돌려 오른손으로 던지는 호쾌한 기술. 유도 등에서도 볼 수 있는 던지기와 비슷하지만 팔로 상대를 밀어버리는 듯한 동작의 던지기이다.

비추

정면에서 상대의 목을 잡아 그대로 왼손을 중심으로 크게 선회한 후 착지와 동시에 왼손으로 상대를 던져버린다. 링의 구석에 몰렸을 때 사용하면 역전 가능!

신 캐릭터 등장

그링 카초

●출신 : 지구 ●성별 : 남 ●연령 : 17세 ●신장 : 175cm

15세에 챔피온이 되고나서 2년 후인 현재까지 한번도 패한 일이 없는 천하무적! 자신의 실력을 과시하는 것이 무투대회에 참가하는 유일한 목적. 그의 최강의 라이벌은 육체파 여인 마리.

숨겨진 모드 발견

『토발NO. 1』에서는 지금껏 어느 게임에서도 볼 수 없었던 희기 모드가 등장한다. 마리가 떠돌아 다니는 미지의 장소는 스테이지라고 하기 보다는 황폐한 고성이나 폐허라고 부르는 것이 더 어울릴 정도이다. 여기에서는 대체 무슨일이 일어나는 것일까?

■도전

지하 던전에서 실력 테스트

던전이라고 해도 돈이나 보물을 찾는 것이아니라 싸우고, 이기고, 계속 진행하는 것. 자신의 한계에 도전하는 인내력 싸움. 어디까지 갈 수 있을까? 친구들과 시합해 보는 것도 좋을 것 같다.

■미궁

들어갈 때마다 새록새록 으시시한 맛

3D 격투 게임 사상 최초, 지하 미로가 무대로 등장해 가혹한 서바이벌이 실현된다. 던전에 출입할 때마다 맵의 지형이 바뀌어 길의 순서나 적의 출현 장소를 예측하기 어렵다. 매번 아무리 게임을 해도 늘 새로운 느낌!

■충돌

충돌 모드만의 독자적인 적 캐릭터 등장

진행 장소에 따라서는 탐색 모드에서 밖에 볼 수 없는 적을 만날 수 있으며 『토발 NO. 1』의 다른 출전 선수들과 충돌하는 경우도 있다. 이 모드에서는 자신의 실력을 테스트할 수 있는 절호의 찬스가 될 것이다!

■덫

여러가지 트랩들이 한가득!

빠지는 구멍, 큰 바위 등, 위험한 트랩이 한가득. 위기감 120%, 스릴 만점!

■발견

미지의 아이템 발견

회복에 도움이 되는 것 이외에 귀중한 아이템 등이 숨어있다. 하지만 무기나 흉기와 같은 것들은 떨어져 있지 않으니 그것을 찾느라 시간을 낭비하지 말도록… 격투가라면 자신의 주먹 만으로 살아남을 수 있어야 하지 않을까?

© 1996 SQUARE

MEGATUDO 2096
메가튜도 2096

장르	대전 액션	현지 발매일	96년 8월 예정
제작사	반프레스토	현지 발매가	5,800엔

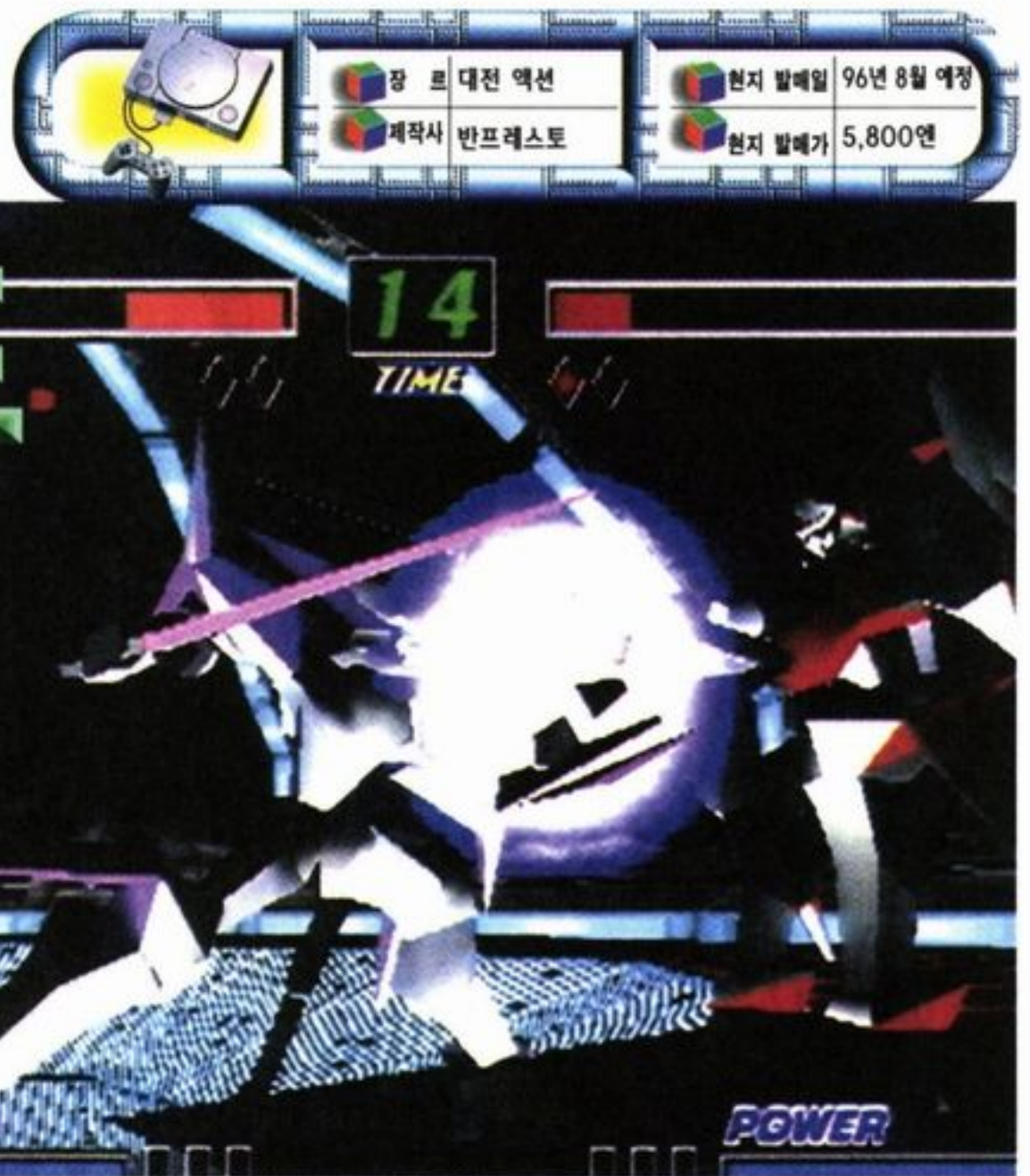
로보트의 대전 액션 게임이라는 점에서 보면 PS용의 『제로 디바이드』와 새턴용 『버철 온』과 비슷하나 고속 이동과 빔 라이플 등 여러가지 면을 고려해 본다면 세턴용 『버철 온』에 더 가깝다. 로보트 액션 게임으로 유명한 반프레스토에서 내놓은 대전 액션 게임이기 때문에 뭔가 독특한 시스템이 숨겨져 있을 것이라고 기대하는 독자들이 많을 것이다. 이번호에는 게임 화면 사진을 통해 메가튜도의 시스템을 살펴보았다.

PS

검극으로 펼쳐지는 상쾌한 전투

메가튜도 2096은 M.W(메뉴 버르웨어)라고 불리우는 로보트에 탑승, 3번의 격투 중 2번을 이겨야 하는 대전 액션 게임으로 반프레스토가 새롭게 내놓은 야심작이다. 주인공은 9개의 기체중 하나를 선택, 뛰어난 반사신경과 격투 감각으로 모든 M.W를 물리치고 「메가튜도 그랑프리」에서 우승하는 것이 최종 목적이다.

총격전만이 가능할 것 같은 먼 거리에서 일순간 상대의 코앞까지 접근할 수 있는 「리니어 대쉬」. 아무리 먼 거리라도 불과 2초 안에 접근하는 것이 가능하다

「다이브링거」의 필살기 노바. 에너지 덩어리로 상대를 공격하는 것도 가능하며 상대의 빔 공격을 방어하는 것도 가능하다

미합중국에 본사를 둔 공업 기계 메이커 레이덜 스틸 웍스가 소유하고 있는 팀으로 수년간 메가튜도 챔피온쉽에서 우승자를 내지 못했다

전원이 여성으로 구성되어진 팀으로 가장 많은 스폰서를 가지고 있다. 부와 명예만을 위해 싸우고 있다고 생각되어지나 사실은 남들이 모르는 깊은 사정이…

메가튜도에 참가하는 각 팀들의 프로필

▼다크 레이

▶메카 : 바니라 가이저

▶파일럿 : 바니라

닥터 마크와 그의 조수의 개인 참가팀으로 바니라는 13세 때부터 탁월한 조종 기술을 선보인 파일럿으로 원격 조작의 소형 무기를 이용한 변칙 공격을 자랑한다

▼파일럿 : 마스터

▲시노비

◀메카 : 카제 키리

영화 회사의 프로듀서가 취미로 시작한 팀으로 스폰서는 영화 제작사. 지난해 대회에서 아깝게 우승을 놓쳤으나 새로워진 기체로 올해의 우승을 노리고 있다.

▲머클 레이

▶파일럿 : 자로

▶메카 : 크레이 도르카

전통을 자랑하는 팀이나 최근의 성적은 별볼일 없다. 팀 구성원들의 대폭적인 교체와 신형기의 투입으로 다시 한번 정상을 노리고 있다. 그러나 기술과 팀 구성원은 베일에 가리워져 있는 부분이 많다.

▶워러스

◀파일럿 : 싸리코프

▲메카 : 스워드 기어

매년 기사를 연상시키는 세련된 기체를 투입해 아이부터 어른까지 많은 팬을 확보하고 있다. 지난해 대회에서 칼이 부러지는 사고를 당해 아깝게도 탈락한 전적이 있다.

▼메카 : 드릴도우

▲호피스

◀파일럿 : 타이타니어

군사 쿠데타로 붕괴 직전의 나라로부터 망명한 뒤 이 대회에 참가해서 결승까지 진출. 상상을 초월하는 기동성과 높은 전투력을 지니고 있다

▼파일럿 : 다니

▼메카 : 자갑용

▲대경공국

중국군의 병기를 개발해 온 대경공국이 소유한 팀으로 군사용이라고 말해도 과언이 아닐 정도로 단단한 장갑을 지니고 있다

▼파일럿 : 유고비치

▲블러드 블레이드

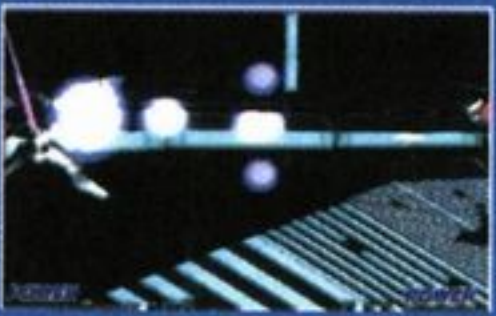
▲메카 : 브레드 크레프트

원래는 우주군의 엘리트 부대로서 전투 지원을 목적으로 해서 설계되어진 기체를 지니고 있다. 그랑프리 참가 이래 한번도 예선에서 탈락한 적이 없는 강력한 우승 후보다

메가튜도 시스템 5

◐ATTACK

공격에는 총기와 검에 의한 두가지의 공격 방법이 있다. 거리와 타이밍에 맞춰 버튼을 누르자!! 방향키와의 조합에 의해 에너지를 소비하나 상대에게 효과적인 공격을 펼칠 수 있는 「G필살기」를 쓸 수 있다.

◐SHOOT

총기에 의한 공격은 공격 버튼을 눌러줌으로써 간단하게 연사가 가능하다. 또한 공격버튼을 계속 누르고 있으면 상대를 자동으로 포착, 정확한 공격을 할 수 있다.

◐DEFENCE

이 게임에서 정확한 방어는 필수! 가드 버튼에서 손을 떼지 말자!

◐CHANGE

각각의 M.W.에는 총과 검 종류의 2가지 무기가 장비되어 있다. 정확하게 상대를 공격하는 것도 중요하지만 적절한 무기의 교환도 중요!

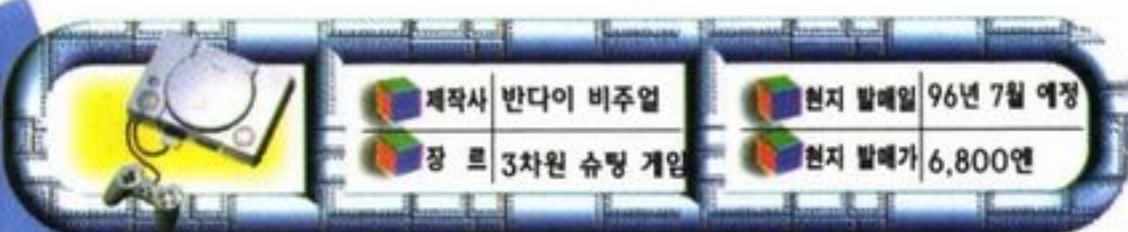
◐SPECIAL

화면 아래에 있는 「G 게이지」에 주목하자! 「G 필살기」를 잘 사용하면 일발 역전도 가능하다

PS

© 1996 BANPRESTO

비행 SLG을 능가하는 마크로스 시리즈 완결판

제작사	반다이 비주얼	현지 발매일	96년 7월 예정
장 르	3차원 슈팅 게임	현지 발매가	6,800엔

마크로스 디지털 미션 VF-X

82년 초시공요새 마크로스의 등장 이후 마크로스를 게임으로 이식한 작품은 수없이 많았으나 공중과 우주라는 공간을 충분히 살린 게임은 흔치 않았다. 아케이드와 IBM PC로 우리나라에 소개된 마크로스는 게임성이나 여러가지 면을 생각해 볼 때 애니메이션 팬들의 기대에 부응하기에는뭔가 부족한 듯한 느낌이 드는 것도 부인할 수 없었다. 그러나 이번에 등장하는 「VF-X」는 애니메이션 팬들과 비행 시뮬레이션 팬들에게는 최상의 작품이 될 듯하다.

PS

PS용 오리지널 마크로스 VF-X의 매력

마크로스 시리즈가 뛰어난 캐릭터를 등장시킴에도 불구하고 게임으로 이식되면 그다지 많은 인기를 누리지 못했던 것은 무슨 이유일까?

그러나 이번 시리즈는 슈팅 게임 팬과 애니메이션 팬들을 모두 만족시킬 수 있을 만한 오리지널 게임으로 등장한다. 마크로스 VF-X는 등장하는 거의 모든 발키리를 직접 조종해서 공중전을 벌일 수 있다는 것과 「VF-X」의 고속 회피 이동과 같은 애니메이션에서나 볼 수 있었던 움직임을 직접 체험할 수 있다는 것이 최대의 장점이라고 할 수 있다.

VF-X시리즈에 등장하는 6대 발키리

VF-1XPLUS

마크로스 시리즈에 모두 등장했던 VF-1을 최신 기술로 개조한 기체. 화이터 형태일 때의 안정성이 높아서 초보자에게는 안성마춤이다. 다른 기체에 비해 공격력이나 기동력이 낮은 편이나 추가 무장이나 슈퍼 팩 등을 장착함으로서 어느 정도 보완이 가능하다.

그러나 구식 기체인 만큼 과신은 금물!

화이터 형태일 때의 필살기인 고기동 회피. 역분사에 의해 급제동을 이용해 상대의 미사일을 피한다

배트로이드 형태로서의 필살기는 역시 이것이 최고! 앞구르기로 적의 탄환을 피하면서 건 포트를 난사하자

가워크 좌우로의 빠른 평행 이동이 가능하다

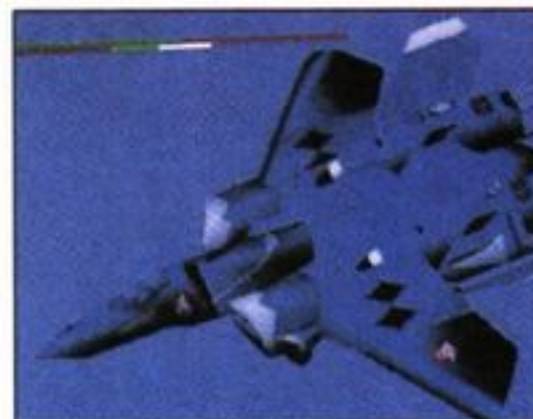
VF-11B

VF-1의 후속형 모델로 지구 통합군의 주력 전투기. 「마크로스 7」 「마크로스 플러스」에 등장한다. 범용성이 뛰어난 모델로 밸런스를 중시한 기체이다.

VF-1의 후속 기종으로 겉 모양도 VF-1과 상당히 비슷하다

이 배트로이드 형태는 이번 시리즈를 위해 새롭게 설정된 형태이다

VF-4B

VF-1의 차세대 형으로 제작된 시험 모델. 「플래쉬 백 2012」에 등장했다. 이번 「VF-X」를 위해 배트로이드의 형태가 새롭게 디자인되었다.

기동성이 가장 뛰어난 기체로 뇌파 지원 시스템을 탑재했다

VF-22

젠트라디 군의 기술을 지구 통합군이 받아들여 제작한 발키리로 마크로스 시리즈의 최신예 기체이다. 배트로이드로 변형했을 때에도 다른 발키리와는 다른 모습을 보인다.

VF-19A

「마크로스7」에서 주인공 바사라가 탔던 화이어 발키리의 원형이 된 기체로 운동성을 극한까지 추구한 기체이다. 배트로이드 형태일 때 팔에 장착하고 있는 방패는 마크로스의 핀 포인트 배리어를 응용한 것으로 젠트라디 군의 레이저 캐논정도는 막아낼 수 있다.

배트로이드의 형태일 때에도 넓은 시야를 유지하고 있다

핀 포인트 배리어를 장착한 방패. 과연 게임 중에서는 어떻게 응용될 것인가?

한번의 조준으로 사용할 수 있는 미사일의 숫자는 VF1과 비교해서 많이 증가했다

VF-17D

「마크로스7」에서 엘리트 부대인 「다이아몬드 포스」가 사용하고 있던 중무장의 발키리로 스텔스 기능을 탑재하고 있다. 스텔스 기능을 보강하기 위해 거의 모든 무장을 내장하고 있으며 대형임에도 불구하고 VF-11을 능가하는 화력 및 기동력을 지니고 있다. 그러나 대형이기 때문에 선회력이 떨어지는 약점이 있다.

스텔스기의 이미지를 계승하기 위해 검은색으로 도장이 되어있다

PS

배트로이드

무장은 건 포트만을 지닐 수 있다. 그러나 두터운 장갑으로 접근전에도 강하다

급강하면서 젠트라디군의 중형기를 공격하는 VF-17D

© 1996 BANDAI VISUAL

『드래곤 볼 Z』 공모전

바이오 하자드 공략비디오를 잡아

『위대한 드래곤 볼 전설』의 6번째 스테이지를 클리어한 후 나오는 제트 랭크를 100으로 만든 후 그 화면을 사진이나 비디오로 찍어서 보내주시는 모든 분들께는 챔프 점수 1000점을, 그 중 3명을 추첨하여 바이오 하자드 공략 비디오를 드립니다.

사진은 숫자를 확인할 수 있을 화질이면 됩니다.
마감일은 20일까지 입니다. 마[...] 도착한 엽서나 사진은 뽑아드릴[...] 마감일을 꼭 지켜주세요!

PS 앙케이트

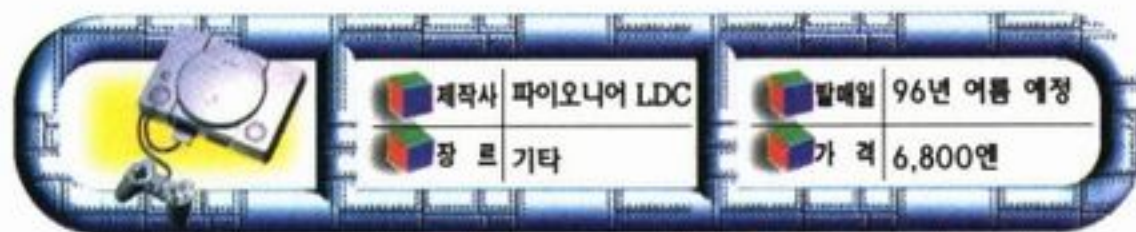
철권 2 공략비디오를 잡아라

1. 앞으로 발매될 PS 기대 소프트 NO. 5
2. PS 코너에서 다뤄주었으면 하는 기사나 공략은?
3. 지금까지 발매된 PS 소프트 중 가장 재있게 즐긴 타이틀은?
4. 다른 기종에서 이식되기를 바라는 PS 타일틀 NO. 5
5. 한글화되기를 바라는 PS 소프트는?

앙케이트에 참여해 주신 분들께는 챔프 점수 500점을, 그 중 4명을 추첨하여 철권2 공략비디오를 드립니다.

PS 앙케이트

■보내실 곳 : 게임 챔프 PS 담당자 앞

PS로 찾아보는 근미래 가상 네트워크

Noël 노엘

비디오 폰을 통해 3명의 여고생과 대화를 즐기는 색다른 게임 노엘. 새로운 장르로의 도전이라 그런지 1년이 넘도록 발매일이 계속 연기되고 있어 더욱 궁금증을 유발하는 타이틀이다. 노엘에서는 플레이 스테이션 본체가 근미래 네트워크 단말기가 된다. 토끼 모양의 커서를 조작하는 이 단말기에는 대화 이외에도 다채로운 기능이 숨겨져 있다.

PS

캐릭터 소개

안경 쓴 깜찍이 소녀 오카노 유카

비디오 폰(VP)을 통해 이야기를 나누는 오카노 유카는 여자아이 답지 않게 컴퓨터나 기계에 많은 관심을 갖고 있어 언제나 대화의 포인트는 컴퓨터와 기계에 관한 것 뿐이다. 「시미즈 카호」에게 플레이어의 비디오 폰 ID를 가르쳐 준 것도 이 소녀로 대화 중간 중간에는 컴퓨터를 조작하는 모습이 나온다.

얼핏 보기엔 아직 어리게만 느껴지는 그녀이지만 안경을 벗은 모습은 상당히 성숙한 아름다움을 풍긴다. 그녀의 사랑을 얻을 수 있느냐 없느냐는 모두 여러분들의 손에 달려있다!

대화중의 행동도 예측 불가능!

긴 생머리를 나풀거리는 말괄량이 시미즈 카호

이 게임을 스타트하면 제일 처음에 만나게 되는 여성 캐릭터. 여름 바닷가에서 우연히 만난 당신에게 비디오 폰으로 연락해 온다. 그냥 지나치기 쉬운 일임에도 불구하고 일부러 접근해 온 것을 보면 당신에게 상당한 관심을 갖고 있는 것 같은데….

그러나 변덕이 많은 성격이기 때문에 안심은 절대 금물!! 그녀의 관심을 계속 유지시키기 위해서는 재밌고 유창한 말재주가 필수적이다.

관심있는 사람에게는 즉각 호감을 표시하는 X세대 깜찍이

웬지 연상의 여인같은 분위기?! 사노쿠라 에미

카호, 유카에 이어 세번째로 등장하는 캐릭터로 소극적인 성격이기 때문에 만나는 것도 상당히 힘들다. 이번에 소개하는 사진은 비주얼 메일의 영상에 수록된 모습. 대화할 때는 어떤 모습을 보여줄지 기대된다.

노엘의 4가지 시스템

비디오 폰 (VIDEO PHONE)

게임 중에 가장 많이 사용하게 되는 비디오 폰. 비디오 폰의 통화 시간에는 제한이 있으며, 공중전화와 같은 방식으로 사용 시간이 계산된다.

상대의 모습은 영상과 음성을 통해 플레이어에게 전달되지만 자신의 의사를 전달하기에는 대화볼이라는 아이콘 조작이 필수적이다. 불필요한 대화볼을 제거할 때에는 토끼처럼 생긴 커서가 대화 볼을 꿀꺽 삼켜버린다.

토끼가 대화볼을 삼켜버리는 순간

컴프(COMP)

이 모드는 일반적으로 말하는 시스템 부분으로 아직 모든 기능이 상세하게 밝혀지진 않았지만 화면을 보는 동안에는 음성 볼륨을 조절하는 기능이 탑재되어 있다. 이 게임에서는 가장 최근의 근황이 자동적으로 메모리 카드에 세이브되기 때문에 플레이어에게 불리한 상황이 되었다고 해서 과거의 데이터를 로드해 다시 시작하는 것은 불가능하다.

비주얼 메일 (VISUAL MAIL)

비디오 폰을 통해 3명의 여고생과 친해지면 어느 날 갑자기 그녀들로부터 동영상이 송신되는데 그것이 바로 비주얼 메일이다. 그것은 그녀들의 일상생활의 모습을 담은 것으로 그것을 보내준다는 것은 플레이어에게 호감을 갖고 있다는 증거. 쉽게 말해 비주얼 메일은 최첨단 러브레터라고 할 수 있다.

에이전트 마이그레이션 (AGENT MIGRATION)

비디오 폰과 함께 이 게임에서 근미래적인 요소로 부각되는 것이 바로 이 에이전트 시스템으로 에이전트는 「대리인」이며 마이그레이션은 「이동」을 뜻한다.

이 에이전트 시스템은 PC 통신과 비슷하지만 그 보다는 최첨단 조작 방법을 갖고 있는 것이 특징이다. 플레이어는 우선 화면 좌측 윗부분에 있는 여러개의 입방체 아이콘을 선택해 프로그램을 진행시킨다. 그런 다음 화면 우측 아래에 늘어서 있는 토끼의 모습을 한 에이전트(수행인)를 선택한다. 그러면 토끼는 앞에 결정한 프로그램에 따라 네트워크를 돌아다니며 필요한 정보를 수집해 준다. 여기에서 수집한 정보는 비디오 폰을 통한 대화에서 많은 도움이 된다.

이 네트는 가상으로 만들어진 것이기는 하지만 실제 네트워크라고 착각할 정도로 리얼리티적인 요소가 풍부하다

© 1996 PIONEER LDC

8년 만에 개최된 꿈의 제전

하이퍼 올림픽 인 애틀란타

손가락 근력이 승리 포인트

13년 전 오락실에 등장해 버튼을 눌러대는 것만으로 간단하게 즐길 수 있었던 『하이퍼 올림픽』 [illegible] 작 방법은 [illegible] 달리기 [illegible] 버튼을 연타해 타이밍을 맞춰 점프 버튼을 누르기만 하면 된다. 그 최신작이 88년 PC게임 이후 8년 만에 애틀란타 올림픽이란 이름을 가지고 다시 찾아왔다. 당시에는 6개밖에 없었던 경기가 11기종으로 증가했으며 모든 것이 폴리곤화 되었다. 장면에 맞는 카메라 앵글의 변화로 박력 넘치는 경기를 조명하여 즐기고 관전하는 두가지 즐거움을 동시에 맛볼 수 있게 해 준다.

경기는 100m 달리기를 시작해 넓이뛰기 [illegible] 10m [illegible] [illegible] 던지기, 해[illegible] 던지기, 투포환, 원반 던지기, 수영 100 자유형 등 모두 11가지 종목이다. 이 게임에서 가장 주목할 만한 것은 폴리곤 캐릭터들의 약동감 넘치는 동작이다. 캐릭터들의 동작은 실사와 거의 흡사할 정도로 리얼하다.

이번 시리즈는 전작처럼 버튼 연사가 기본이다. 하지만 연사패드만 있으면 간단하게 승리할 수 있을 것이란 생각은 버리는 것이 좋다. 현대 하이퍼 올림픽에서는 그런 수법은 전혀 통하지 않는다.

연사 장치를 사용하면 화면 아래 "Using Trick?/잔머리를 굴리시는 [illegible]" 라고 표시되어 스피드가 떨어진다.

창던지기는 달리면서 각도를 조절하는 것이 중요

이전에는 없었던 원반 던지기 등 새로운 경기 종목이 추가되어 다양함을 연출한다

전과 다름없이 베스트 각도인 45도에서 타이밍을 맞추자!

© 1996 KONAMI

아케이드 인기 격투 액션

초인학원 고우 카이저

트레이스 시스템 강화

고우 카이저는 애니메이션 크리에이터 오바리 마사미 씨가 탄생시킨 버닝 히어로. 아케이드용과 네오지오 히트작 『초인학원 고우 카이저』는 개성적인 캐릭터 설정과 독특한 세계관으로 게임 팬들 뿐만 아니라 애니메이션 팬들까지 끌어들여 CD나 만화 연재 등 여러 장르로 전개시켜나가고 있다. 이미 일본에서는 라디오 드라마로 방영되고 있으며 8월 30일 OVA의 발매도 기다리고 있다. PS의 이식 결정으로 더욱 화제를 모으고 있는 이 게임은 독특한 「트레이스 시스템」이 PS용에서는 더욱 강화될 것이라고 한다.

쓰러뜨린 상대의 필살기를 물려받는 트레이스 시스템. 이 시스템은 플레이어의 전투를 더욱더 유리한 고지로 이끈다. 다만 찬스는 한번뿐

장풍계 기술이 없으면 자신의 약점을 보충할 수 있는 기술을 트레이스할 수 있으며 같은 캐릭터의 트레이스도 가능하다

개성적인 10인 캐릭터 중에는 애니메이션풍의 코믹한 캐릭터도 등장한다

© 1996 URBAN PLANT

장르	환타지 로보트 RPG	현지 발매일	96년 11월 하순 예정
제작사	유타카	현지 발매가	5,800엔

조병전 성각 1092

긴박한 리얼 타임 배틀

근대적인 기계로 만들어져 로보트가 아닌 인간과 어울릴 수 있는 친근한 모습을 하고 있는 로보트, 그것이 바로 조병(操兵)이다. 「조병기」전은 인기 환타지 로보트 소설 「성각 1092」의 세계관을 답습한 RPG로 기존의 RPG 전투에 '상대의 공격을 예측해 자신의 행동을 결정한다'고 하는 격투 게임의 요소를 가미한 것이 특징이다.

게임 중에 조병의 공격은 모두 기술이라고 할 수 있으며 그것을 복수로 한 콤보는 독자적인 전투를 연출할 수 있게 해준다. 커맨드는 선행 입력이 가능하며 조작계의 인터 페이스는 통일되어 있어 까다로운 조작이나 기억력을 요구하는 복잡한 고난이 콤보는 배제되어 있어 누구라도 손쉽게 박력 만점의 전투를 즐길 수 있다.

기술을 사용할 때에 표시되는 커맨드 아이콘 「팔공반」. 자신이 좋아하는 공격을 등록할 수 있다

소설에는 없었던 에피소드도 새롭게 추가되었다

© 1996 YUTAKA

장 르 격투 액션
제작사 엑싱 엔터테인먼트
발매일 96년 8월 예정
가 격 5,800엔

화이팅 일루전
K-1 그랑프리

독자적인 흥행 스타일과 KO 결정의 명쾌함으로 격투계를 석권해 온 K-1.

이 K-1 그랑프리는 체중 100kg을 넘는 헤비급 선수들이 펼치는 박력 액션과 라이브라고 생각될 정도로 화려한 연출이 돋보이는 격투 액션 게임이다. 모션 캡처로 선수의 움직임을 리얼하게 묘사했으며 앤디의 뒤꿈치 찍기나 챔피언 미들의 폼도 완벽하게 재현했다.

이 게임은 현존하는 유명 선수들의 초강력 필살기를 자신의 손으로 구사해 볼 수 있다는 점에서 킥복싱 팬들에게 좋은 선물이 될 것같다.

© 1996 XING

장 르 호러 어드벤처
제작사 반프레스토
발매일 미정
가 격 5,800엔

학교에서 생긴 괴담S

슈퍼컴보이용으로 발매되어 여러가지 타입의 공포 시리즈를 탄생시킨 『학교에서 생긴 괴담S』가 드디어 PS로 이식된다. 사운드와 그래픽이 대폭 파워 업되었으며 시나리오도 다시 새롭게 수정되어 슈퍼컴보이용으로 플레이했던 사람도 새로운 기분으로 다시 즐길 수 있도록 제작된다.

플레이어는 어느 고등학교의 신문부원으로 여름 특집을 위해 학교에서 전해지는 괴담을 조사하기 위해 공포 체험을 경험한 학생들을 모아 한사람씩 그 이야기를 듣는다. 하지만 이야기를 듣는 사이에 여러가지 무시무시한 기현상들이 현실이 되어 다가오게 된다.

© 1996 BANPRESTO

장 르 격투 액션
제작사 반프레스토
발매일 96년 9월 예정
가 격 5,800엔

환영투기

이 게임은 『철권2』와 같이 모든 움직임을 60 프레임으로 처리했기 때문에 캐릭터들의 모션이 상당히 자연스럽다.

여기에 모션 캡처의 도입으로 리얼리티를 강화했으며 필살기는 격투장에서 얻은 화이트 머니로 구입해 다양한 기술들을 합쳐 오리지널 캐릭터를 탄생시키는 것도 가능하다. 또한 자신이 만든 캐릭터는 메모리 카드에 보존시킬 수 있다.

© 1996 BANPRESTO

장 르 액션 어드벤처
제작사 에이컴
발매일 96년 8월 예정
가 격 5,800엔

풍운 오공인전

게임의 주된 스토리는 오공과 그의 동료들이 세계의 평화를 되찾기 위해 황금의 예언판을 찾아 나서는 것에서부터 출발한다.

플레이어는 장면에 따라 오공, 팔계, 사오정을 나누어 사용해 유리하게 전투를 이끌어 가야한다.

캐릭터는 3D로 렌더링한 CG를 게임 화면에 사용하는 프리 렌더링 방식을 채택하여 아름다운 영상미를 보여준다.

© 1996 ACOM

장 르 프로 레슬링
제작사 토미
발매일 96년 11월 예정
가 격 5,800엔

일본 프로 레슬링
투혼열전 2

이번 『투혼열전2』는 전작에서 호평 받았던 리얼한 캐릭터의 움직임이나 초박력으로 전개되는 긴박감을 더욱 증대시켰다.

또한 이번 시리즈는 캐릭터 4인이 합동으로 링 안에 올라와 접전하는 「태그 매치」 등, 새로운 시스템을 탑재했으며 캐릭터들은 실제 신일본 프로레스링 소속의 지명도 높은 레슬러들을 모델로 하고 있다.

© 1996 TOMY

장 르 시뮬레이션
제작사 타카라
발매일 96년 가을 예정
가 격 5,800엔

해저 어드벤처
DEEP SEA ADVENTURE

타카라가 선물하는 최신 타이틀은 깊은 바닷속에 있는 해저관 판타랏서에 숨겨진 비밀을 찾아 모험하는 시뮬레이션 게임이다.

주인공은 5대륙의 하나인 포세이도니아의 남서부에 위치한 작은 어촌인 아포제에 살고 있는 크리스라는 13세 남자 아이로 이 소년의 아버지가 어느날 갑자기 잠적되면서 스토리는 시작된다.

© 1996 TAKARA

PS용 천지무용 최초 공개!

장 르	어드벤처	발매일	96년 여름 예정
제작사	엑싱 엔터테인먼트	가 격	6,800엔

천지무용! -등교무용-

3x3아이즈와 동일 시스템으로 제작되는 어드벤처 게임

3x3아이즈를 연상하게 하는 시스템

음모를 꾸미는 2명

많은 유저들의 기대를 모으고 있는 PS용 『천지무용』이 드디어 이번 여름, PS 유저들 곁을 찾게 된다.

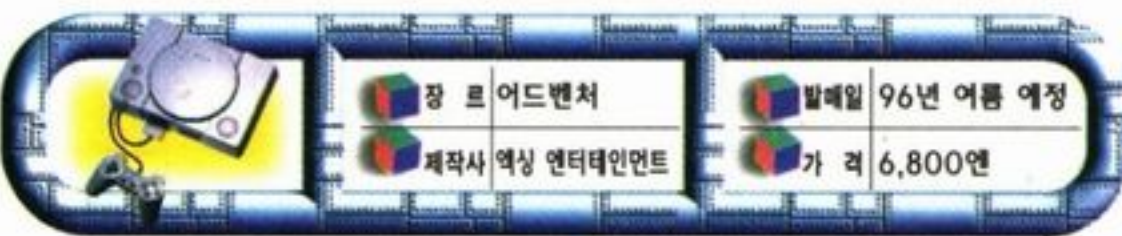
엑싱은 예전 PS용 『3x3아이즈 -흡정공주-』를 발매한 제작사로 기본적인 시스템은 그것과 동일하다.

『천지무용』은 주인공인 천지를 차지하기 위해 『료코』와 『아에카』가 벌이는 대소동을 그린 것으로 애니메이션으로도 많은 인기를 모았던 작품이다. OVA나 일본 TV로도 소개된 바 있으며 국내에서도 애니메이션 팬이라면 한번 쯤 본적이 있을 만한 인기작이다.

이번 『천지무용 -등교무용-』은 TV 애니메이션이 주된 베이스로 설정되어 있다(OVA용과 TV 애니메이션은 등장 인물은 같아도 인물 관계의 설정이 약간 다르다).

하지만 이번 PS용에서는 TV에서 등장하지 않는 『츠나미』도 등장하게 된다.

게임에서는 사사키가(家)의 캐릭터들이 모두 모여 있는 부분에서 시작되는데 료코와 아에카가 과연 어떤 음모를 꾸미고 있는 것인지…

그들 앞에 펼쳐질 기상천외한 사건들을 기대해 보자!

천지, 료코, 아에카가 학교를 무대로 대소동!

어느날 아침, 천지는 료코, 아에카와 함께 여느때와 같이 학교에 등교한다.(TV에서는 학교를 다니지만 OVA용에서는 어떤 사건에 위해 자퇴했다.)

천지는 학교에 도착하자 친구와 잡담을 나누고 있었다. 그런데 어디선가 들어본 목소리가… 뒤를 돌아보니 그곳에는 2명의 악동이!

이리하여 천지의 마지막 안식지였던 학교도 지옥으로 변해간다.

오프닝은 TV 애니메이션과 같다

두명의 악당에 츠나미까지 등장하지만…

이렇게 이야기가 시작되는 등교무용편에는 2명 외에도 『츠나미』가 학교에 나타난다. 평상시 천지무용에는 학교 내의 내용이 별로 없기 때문에 이번 시리즈에서는 각 캐릭터의 여러가지 새로운 변화를 보게 될 수 있을 것이다.

© 1996 XING

아케이드용 인기 슈팅 PS로 전격 등장!

장 르	슈팅	발매일	96년 7월 19일 예정
제작사	아틀라스	가 격	5,800엔

스트라이커즈 1945

유저의 실력과 모니터 환경으로 다양한 설정 가능

데모 무비에서는 6대의 전투기가!

아케이드용과 같은 크기지만 옆이 썰렁하다

화면을 옆으로 눕힐 수도 있다

이 게임에는 아케이드의 오락실과 같은 느낌으로 플레이할 수 있는 『횡 스크롤 모드』가 있어 모니터를 옆으로 눕히거나(대응되는 모니터가 아니면 위험!) 조종 설정을 변경해서 횡 스크롤 슈팅처럼 플레이할 수도 있다.

또 강제 횡 스크롤 방식 외에도 화면을 약간 줄여서 양 옆에 검은 부분이 나오는 아케이드와 같은 화면 균형으로 되어진 모드도 준비되어 있다.

난이도는 『MONKEY(원숭이)』급에서 『VERY HARD』급까지 모두 7단계로 나뉘어져 있다.

게임 내용은 『제 2차 세계대전』이 끝난 1945년이 무대로 6종류의 전투기 중에서 하나를 선택, 3가지 패턴의 공격(통상공격, 폭탄(봄), 포메이션 공격)을 사용하여 총 18가지의 공격법을 구사할 수 있다.

각 전투기는 『P38 라이트닝』이 균형적인 능력을 가지고 있고 『P51 무스탕』은 적의 탄환을 없앨 수 있는 포메이션 공격을 사용할 수 있다.

『스피트 화이어』는 통상 공격이 파워 업하면 공격범위가 확대되므로 초보자용으로 적당하고, 『멧서 시미트 Bf109』는 통상 공격이 약하지만 포메이션 공격의 파워와 기체가 작다는 점으로 단점을 보충하고 있다.

『영식 함상 전투기』는 폭탄의 발효 시간이 길지만 스피드가 느리기 때문에 포메이션 공격을 활용하지 않으면 고전을 면치 못할 것이다.

『국지 전투기 진전』은 시험작 한 대가 시험 비행 단계에서 종전되어 사용되지 않았다는 환상의 전투기로 폭탄과 포메이션 공격 사용이 어려워 상급자들에게 적합하다.

또한 2인 협동 플레이가 가능해 각 전투기의 특징을 살려 힘을 합치면 더욱 흥미진진한 플레이를 할 수 있게 된다.

왼쪽부터 『P38 라이트닝』, 『P51 무스탕』, 『스피트 화이어』, 『멧서 시미트 Bf109』, 『영식 함상전투기』, 『국지전투기 진전』

© 1996 ATLUS

(주)라인리그 서울시 마포구 성산1동 228-10호 서교빌딩 4층, 6
TEL: 323-6194-5 FAX: 338-1397

Game Express 게임 특급

Vol.1

값 7,000원

여름 방학 특선 게임 책

HOT GAME-CD 제 2탄 등장!!
BEST GAME-CD
최신 인기 게임을 찾아서

게이머들이 기다리던
'96년판 게임 비기 대사전' 등장!
비기 총 탑재량 6,000여개!
게임 카탈로그 포함!

- 이 책은 전국 게임 S/W 판매점, 또는 시내 대형 서점에서 구입할 수 있습니다.
- 게임 S/W 판매점 판매주문은 게임아트(TEL: 719-4032)로 하시기 바랍니다.

96년을 장식한 최신 대작 게임 완전 공략집!!

철권 2

NAMCO의 PS판 철권 2를 철저히 해설! 중간 보스와 숨겨진 캐릭터 전원의 필살기 일람표를 실었다.

바이오 해저드

이제 공포는 없다!! 그리고 이 이상의 분석도 없다!! 바이오 해저드의 수수께끼 완전 풀이집.

테일즈 오브 판타지아

남코의 인기 RPG 완전 분석! 등장 인물들의 대화 해석과 던전 해설로 게임의 재미를 살렸다.

폴리스노츠

소설을 읽는 감각으로 게임을 즐길 수 있는 포인트 분석. 명령어 해설과 스토리가 충실하다.

도키메키 메모리얼

이제 누구나 엔딩을 볼 수 있다!! 모든 이벤트, 캐릭터 데이터, 기종별 비기까지 완전 해설!

풍래의 시렌

엔딩을 보기 위한 모든 플레이 테크닉을 완벽히 정리. 친절한 설명의 아이템 총 리스트 게재!

현대전자
HYUNDAI
공식 가이드 북
이 책은 전국 게임 매장에서 구입할 수 있습니다.
(서점에서는 구입할 수 없습니다!!)
7월 15일
전격 발매!!
영원한 우리의 친구 마리오가 온다!!
HELP!! 마리오 구해줘요!!
이런!! 마리오의 친구인 피치공주가 또 잡혀갔어요!!
슈퍼 마리오 RPG
「LEGEND OF THE SEVEN STARS」
OFFICIAL GUIDE BOOK
세계적 히어로 마리오의 새로운
모험이 펼쳐지는 슈퍼 마리오 RPG!!
에!? 그런데 쿠파가 아니라 카지오라는 새로운 군단이라고요?
그러면 그들을 상대할 방법은 찾았나요? 못찾았다고요!?
그렇다면 여기에 슈퍼 마리오 RPG의 모든것을 담은 책이 있으니 이것을 들고 가세요.
이 책에는 슈퍼 마리오 RPG의 모든 지도와 아이템, 그리고 이벤트 대화에 수수께끼 풀이와 비기까지!!
모두 들어있으니까요!!
편집책임
(게임문의 TEL. 335-6271)
총판매원
게임아트
(구입문의 TEL. 719-4032)
서울시 용산구 한강로 3가 2-23
나진상가 15동 103호
TEL:719-4032/706-0709

고바위

날짜로는 30일이라해도 지난 한달은 새턴이라는 하드 웨어에게 있어 참 여러모로 뜻깊은 달이 아니었나 생각한다. 그중에서 가장 큰 이벤트는 삼성 새턴의 가격인하를 말할 수 있는데 역시 박리다매는 어디서나 환영받는 상술이라할 수 있다. 소프트웨어 부분에서도 대작 시뮬레이션 게임 『랑그릿사III』의 한글화가 발표되었으며 『나이츠』와 『버철 화이터 키즈』의 동시 발매가 확정되었다. 즉, 새턴에게 있어서 지난 한달은 화끈한 여름맞이를 끝낸 달이었다고 생각한다.

이달의 기대 소프트

나이츠

- 제작사 : 세가
- 장 르 : 액션
- 발매일 : 96년 7월 5일
- 가 격 : 74,000원

새턴용 소프트웨어 중 최초로 아날로그 패드를 사용하는 3차원 액션 게임 『나이츠』. 국내에서도 삼성전자가 동시 발매하는 게임이다. 인간이 꾸는 꿈속에 살고 있으며 그 세계에서 희망을 찾아주는 캐릭터 나이츠. 플레이어는 두명의 캐릭터 중 한명을 선택해서 게임을 시작하고 나이트메어의 지배자인 와이즈맨을 쓰러뜨려야 한다.

세가 새턴, 이미지 변신으로 저연령층 공략 태세

지난 3월 22일, 성능 자체의 변화없이 가격과 디자인을 새롭게 하여 발매된 저가형 세가 새턴. 이번호 SS 연구실에서는 새턴에 감춰진 개발 비화와 함께 NEW 새턴의 숨겨진 내부 구조를 샅샅이 해부한다.

새턴은 단순한 게임 머신이 아니다!

세가 새턴은 94년 11월 22일에 등장했다. MD시절부터 생각하자면 16비트 롬 카트리지 방식에서 32비트 CD ROM 방식으로 대폭적인 변화를 이룩한 것이었다. 이것은 놀랄만한 스펙 향상이라 할 수 있는 일이었다. 그로부터 1년… 짧은 기간내에 세가는 하드웨어의 보급율을 높이기 위한 방법으로 가격을 큰 폭으로 다운시키게 됐다. 여기서는 새턴이란 하드웨어가 등장할 때까지 있었던 세가사내 비화에 대해서 이야기를 하고자 한다.

아케이드용의 이식이 새턴의 주특기

현재 새턴용으로 발매되어 있는 소프트웨어의 수는 약 300개 전후로 이번에 발매되는 다수의 타이틀 중에도 유명한 것은 누가 뭐라해도 『버철 화이터 키즈』일 것이다. 하지만 그렇다해서 특별히 격투 액션 장르에 소프트웨어가 많은 것은 아니다. 여기서도 짧게나마 소개하고 있듯이 그 장르는 다양하다. 좋아하는 장르의 게임 중 마음에 드는 것이 없을리가 없으며 아케이드 게임 기판인 『ST-V』에서 호평 받았던 작품을 곧바로 이식할 수 있는 특징을 가지고 있기 때문에 유저의 요구에 재빠르게 대응할 수 있다.

또한 SNK의 『더 킹 오브 화이터즈 '95』처럼 CD와 롬을 병렬처리 시키는 방법으로 대용량의 데이타를 부드럽게 처리할 수 있는 「트윈 어드밴스트 롬 시스템」이라는 처리 능력의 확장 방법도 있어 『버철 화이터3』와 같은 초 진화형 게임의 이식에도 충분히 대응시킬 수 있다. 즉, 확장성 높은 하드웨어 설계를 바탕으로 하고 있기 때문에 아직도 그 가능성은 무한에 가깝다고 할 수 있는 것이다.

멀티미디어 플랫 홈으로써의 미래

세가 새턴은 게임 이외에도 음악용 CD, CD-G의 재생이 가능하다. PCM32채널이 채용되어 있기 때문에 무비 카드나 포토CD 오퍼레이터 등의 주변기기를 사용하여 비디오 CD, 포토 CD, 전자 북 등의 CD 미디어도 이용할 수 있다. 또한 7월 27일에 발매 예정인 모뎀 키트를 사용하면 인터넷으로 네트 서핑이나 니프티 서브를 이용할 수도 있다. 또한 유저가 새로운 정보를 만들어 정보의 발신원이 될 수도 있다(이때에는 새턴 전용의 키보드를 이용한다). 더더욱 새턴은 세가, 히타치, 일본 빅터, 야마하 4개사에 의한 공동 플랫 홈으로 제작된 것. 즉, 단순한 게임 머신이 아니라 다양한 확장 슬로트에 주변기기를 접속시킴으로서 무한한 발전성을 가

속속 이식되고 있는 ST-V의 게임들

새턴의 멀티 미디어화를 위해 발매될 모뎀과 그외의 주변기기들

지고 있는 머신인 것이다.

새턴의 2년사! 그 뒤 이야기를 들어본다

지금과 같은 흰색 새턴이 등장하기 전에 여러차례 새턴은 변화를 거쳐왔다. 우선 가장 최초에 발매된 새턴을 시작으로 이야기를 끌어가고자 한다. 초기 새턴의 발매형 모델이 완성된 것은 93년말이었다고 한다. 90~91년도에 걸쳐 차세대기, 메가드라이브의 16비트에서 한 걸음 옮겨 32비트 게임기를 만들려는 생각을 세가는 가지고 있었다. 여기서는 세가 CS 하드웨어 연구 개발부 제네럴 매니저인 하마다 카츠히코 씨의 이야기를 들어보겠다.

"32비트 게임기를 만들겠다는 생각은 예전부터 가지고 있었습니다. 역시 닌텐도라는 넘버원 하드웨어사가 있었기 때문에 일본내에서라도 톱 쉐어의 하드웨어를 제작하고 싶은 생각을 갖는 것은 당연한 일이었죠. 때문에 다른 차세대기들의 스펙을 참고로 여러차례 변경을 거듭하게 됐습니다.

그 덕분에 세가 새턴은 충분히 우수한 머신으로 완성됐다고 생각합니다. 버퍼 램이 크고 초기 포맷에 내장 백업 램이 있기 때문에 데이타 세이브에 어려움이 없습니다. 또한 메인 CPU를 두개 장착하여 병렬 처리를 시키고 있습니다. 특히 이 병렬 처리를 해두지 않았다면 『버철 화이터2』는 발매가 불가능했을 것입니다. 거기에 CD에는 특수 프로텍터를 걸고 있기 때문에 아직까지도 카피 CD가 등장했다는 이야기는 들리지 않고 있습니다."

NEW 새턴은 모두 알고 있는 대로 작년 11월경에 디자인이 결정되며 본격적인 준비를 모두 갖추었다. 외형적인 디자인이 크게 변경되지 않은 이유는 기존의 모델이 확장성도 높고 안정감이 있다는 의견이 많았기 때문이라고 한다.

"색상에 대해서도 여러가지 의견이 많았습니다. 그러나 모두들 느끼고 있는대로 세가의 하드웨어들은 어두운 색이 많습니다. 세가 Mk-III, 메가드라이브, 32X 등 모두 검은 색을 가지고 있습니다. 이전에 발매됐던 새턴 역시 회색으로 어두운 분위기를 이어받고 있었죠. 때문에 구매 표준 연령층을 넓히고 어두운 이미지를 탈피하기 위해서 색상을 밝은 계통으로 바꿀 필요가 있었습니다."

이러한 이미지 변신과 함께 저연령층으로 타겟을 변경하며 소비자의 부담을 줄인 저가형 새턴. 이 저가형에서 한가지 재미있는 사실은 외형은 동일하지만 내부의 기판이나 칩 등은 상당수 축소되었다는 것이다. 이것은 어찌된 일일까?

"내부의 기판과 칩 등이 상당수 축소된 것은 기능적으로 축소됐다는 것을 의미하지는 않습니다. 그것은 이전 발매됐던 새턴의 트윈 CPU에 축적된 프로그램 처리에 관련된 LSI의 집적도(集積度)가 높아져 여러 부분의 라인을 단계적으로 축소가 가능하게 됐기 때문입니다. 물론 앞으로도 고속화와 더불어 보다 높은 확장성을 위해서 계속 연구해 나갈 계획입니다. 가능하다면 더욱 저가형의 새턴을 여러 매니어들에게 공급하고 싶습니다."

'이 말이 사실일까?' 라는 생각을 가지고 있는 독자가 있다면 구 새턴과 NEW 새턴을 가져다 놓고 분해를 해서 비교해보는 것도 나쁘지 않을 것이다(물론 그렇다고 진짜로 분해하면 큰일나지…).

하마다 카츠히코

새턴의 개발을 담당하고 있는 하마다 카츠히코

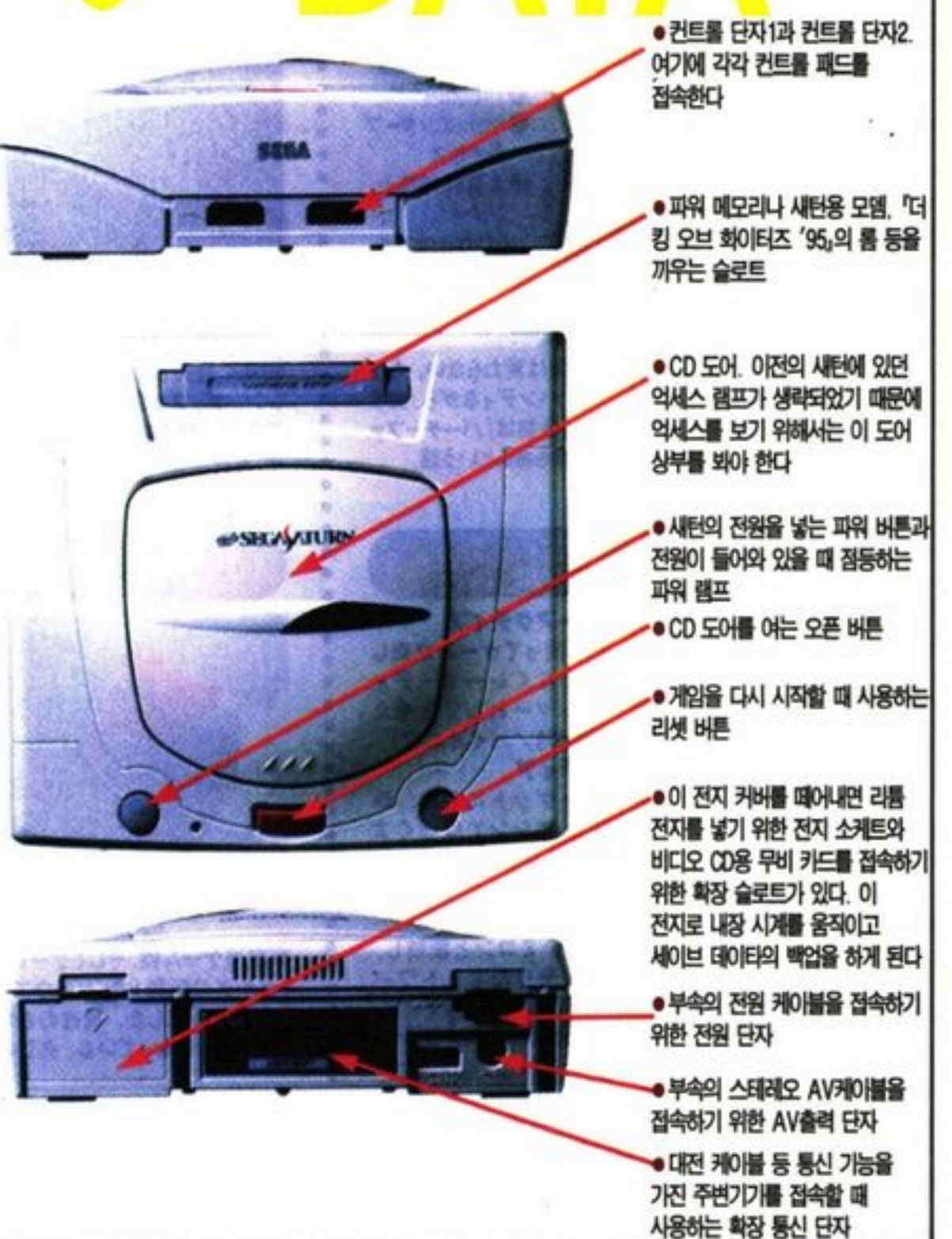
지금 세가는 무엇을…

현재 세가는 어떠한 움직임을 보이고 있을까? 여기서는 세가의 부서중 최근 주목받고 있는 소프트 추진부와 AM2연의 현재 상황을 잠깐 들여다 보겠다.

소프트 추진부 새턴 사업부

기본적인 업무로는 소프트 라이센시의 관리와 서포트를 하고 있다. 그리고 세가와 소프트 라이센시간의 전체 소프트 라인 업 조절, 관리를 하고 있다. 즉, 세가와 소프트 라이센시, 영업과 개발을 이어주는 다리와도 같은 역할이 주업무이다. 현재는 여러 새턴 유저들을 위해서 매력적인 소프트 라인 업 정비에 온 힘을 기울이고 있다. 소프트 라이센시에 대해서도 적극적인 움직임을 보이고 있으며 그 중에서도 특히 테크니컬 서포트면의 사운드, 그래픽 등의 라이브러리를 강화시켜 보다 나은 SGL을 제작하는 데 주력하고 있다.

제 2AM 연구 개발부

개발에 참여하면서 정보발신도 담당하는 부서, 그것이 AM2연 퍼블리시티 섹션이다. 최근 관심이 집중되고 있는 화제는 역시 {버철 화이터III}. 현재는 {버철 화이터 키즈}새턴용 발매에 맞추어 세븐일레븐과 자바티 오리지널 프레젠트의 대형기획을 구상하고 있다. 그에 따라 체험판 소프트도 선보였으며 『화이팅 바이퍼즈』의 이식에도 파트별로 전력 질주하고 있다.

캐릭터 전원 완성! 완벽 이식 이상무!

화이팅 바이퍼즈

장 르	격투 액션	발매일	96년내
제작사	세가	가 격	미정

SS

새턴의 연말 상업전의 든든한 보디가드가 될 『화이팅 바이퍼즈』가 현재 대단히 빠른 속도로 작업이 진행되고 있다. 지난 6월초에 열렸던 토이쇼에 이미 8명 전 캐릭터가 공개된 것이다. 이번호에서는 이들 전 캐릭터의 개발 상황과 그 모습을 아케이드용과 비교하면서 소개하겠다.

드디어 전 캐릭터가 그 모습을 드러냈다!

이번에 소개하는 사진들은 아직 미완성 캐릭터들로 이루어져 있다. 그러나 이 미완성 사진만으로도 이번에 개발되고 있는 『화이팅 바이퍼즈』가 어느정도의 퀄리티로 작업이 진행되고 있다는 사실을 알 수 있을 것이다. 2P측의 컬러에 대해서는 삼맨밖에 공개되지 않았지만 다른 캐릭터들의 모습도 곧 공개될 예정이다. 빨리 금발의 하니를 보고 싶은데...

역시 캐릭터의 얼굴, 특히 표정

하니의 하이 킥. 아머의 완성도를 한눈에 알 수 있다

이 사진에서 제인이 아머를 벗고 있는 점에 주목하자. 벌써 적중 판정이 들어 있는지는 알 수 없지만 확실히 아머가 벗겨져 있다

만큼은 클로즈 업시켜 보면 아직 멀었다는 느낌이 든다. 이후 얼마만큼 아케이드용에 가까워질지 상당히 기대가 된다.

아케이드용, 새턴용의 화면 사진을 비교!!

실제로 현시점에서 새턴용의 화면 사진과 아케이드용의 화면 사진을 비교하면 어느정도 차이가 나는지를 알 수 있다. 그 결과가 여기서 소개하는 사진이다. 이것은 제인의 톨네이드 펀치 모션. 더욱이 클로즈 업시켜 비교해 봐도 거의 차이가 나질 않는다. 유일하게 다른 점은 표정이 아케이드용의 사진과 비교해서 약간 다르다는 것이다. 그러나 표정은 새턴용이 더 좋기 때문에 그냥 넘어갈까?

아케이드용

이쪽이 아케이드용의 화면 사진. 이것과 새턴용의 화면 사진을 비교하자

새턴용

이것이 새턴용의 화면 사진. 이미 이 정도까지 완성되어 있다는 사실은 놀라울 뿐이다

일목요연! 이것이 그로우 쉐이딩의 위력이다!

폴리곤에 대해서 조금이라도 알고 있는 독자라면 「쉐이딩」이란 말을 알 것이다. 이것은 각진 폴리곤의 면을 깎아내어 둥글게 표현하는 기술 중에 하나로 이 기술이 『화이팅 바이퍼즈』에는 사용되고 있다(버철 화이터II에는 사용되지 않았던 기술임). 여기에 실린 두장의 사진은 모두 새턴용의 사진이지만

왼쪽의 사진은 그로우 쉐이딩이 빠져있는 사진이며 오른쪽의 사진은 같은 장면에 그로우 쉐이딩이 들어가 있는 사진이다. 이것을 보면 그로우 쉐이딩의 효과를 한눈에 느낄 수 있다.

그로우 쉐이딩을 하기 전의 모습. 상당히 딱딱한 느낌이 난다

그로우 쉐이딩을 사용하면 이렇게 차이가 드러난다. 이번에 공개된 사진은 이미 전 캐릭터에 사용되고 있기 때문에 차이를 알아보기 힘들 것이다

8인의 바이퍼, 그 완성도를 보라!

여기에서는 캐릭터별로 새턴용의 화면 사진을 공개하겠다. 전 8인 캐릭터의 화면사진을 보며 『화이팅 바이퍼즈』를 집에서 즐길 날을 상상하자.

토키오

일명 「저스티스 바이퍼」로 불리우는 이 게임의 주인공. 아직은 얼굴 텍스처가 그의 핸섬한 이미지를 따라가지 못하고 있지만 앞으로 상당히 변모할 것이라고 한다.

클로즈 업된 토키오의 모습. 아직은 울고 있는 듯한 얼굴이다

서로 마주보고 있는 토키오와 반. 배경에는 벽도 완성되어 있다

하니

토키오와는 다른 의미로 『화이팅 바이퍼즈』의 주역 자리를 차지하고 있는 캐릭터 하니. 100연승을 하면 섹시한 그녀의 모습을 볼 수 있었는데 새턴용에서는 그것이 어떻게 변해 있을까?

기술의 모션도 순조롭게 들어가고 있다

이만큼 클로즈 업되어도 폴리곤이 깨지거나 외모에 이상이 일어나지 않는다

그레이스

강렬한 스케이트 퀸 그레이스. 제작 스탭진의 말에 의하면 상당히 노출도가 높은 캐릭터였기 때문에 그로우 쉐이딩을 이용하여 표면을 매끄럽게 만들기 위해 가장 많이 노력했다고 한다.

그레이스의 매력 포인트인 가슴과 허벅지가 그로우 쉐이딩에 의해 매끄럽게 표현되어 있다

락셀

배틀 록커 락셀. 기타를 시용한 공격이 풍부한 락셀의 이식도는 어떨까? 이번에 공개된 사진에는 기타를 사용한 그의 공격이 강력하게 나타나고 있다. 물론 특기인 발차기도 빼놓을 수 없다.

락셀의 플라잉 스크류. 기타를 이용한 공격이 멋있게 재현되어 있다

픽키

스케이드 보드를 이용한 배틀 방식과 스케이드 보드에 펩시 콜라의 버철 광고를 새겨놓은 특징적인 캐릭터. 개발 초기단계에는 스테이드 보드의 재현에 어려움이 많았지만 현 단계에서는 해결된 듯하다.

멋있게 스테이드 보드가 재현되어 있다

콤보 스핀 킥. 모션은 완벽하게 재현되어 있다

제인

정령의 여전사 제인. 단발이라해도 화려한 기술을 다수 가지고 있는 그녀는 최종 보스인 '마라'만큼이나 무서운 존재이다. 그녀의 연속기에 걸렸다면 승부를 포기하는 편이 나을지도!?

제인의 대표적인 기술이 토네이드 펀치. 역시 완벽한 동작을 보여주고 있다

삼맨

이번에 공개된 토이쇼 버전에서 특이하게 혼자서 2P컬러가 공개된 삼맨. 또한 다른 캐릭터에 비교해서 얼굴 텍스처가 아케이드용에 가깝게 완성되어 있다. 그만큼 단순한 캐릭터인가!?

삼맨과 그레이스의 대결. 완성도는 높지만 역시 아직도 무엇인가가 부족하다

© 1996 SEGA

장르	롤플레잉	발매일	96년내
제작사	허드슨	가격	미정

천외마경 제4의 묵시록

지난날 PC엔진의 대표적 RPG였던 천외마경 시리즈. 화려한 비주얼과 방대한 내용으로 언제나 팬들을 설레이게 만들었던 천외마경 시리즈의 최신작이 곧 새턴으로 등장한다. 당초 96년 봄 발매를 목표로 했던 게임이지만 전면적인 계획 수정을 통해 발매일이 미뤄진 것이다. 제작사의 말로는 시리즈 최고 걸작이 될 것이라는데…

시리즈 최고 걸작의 예감…!

96년내 발매로 알려져 있던 천외마경은 이제까지 일체의 화면 사진도 공개되지 않은 채 작업이 진행되어 왔다. "과연 현재 개발은 어느정도나 진행되고 있는 것일까?", "실제의 게임 화면은 어떤 식으로 이루어져 있을까?" 등의 궁금증은 천외마경의 팬이라면 누구나 가지고 있을 터. 이번호에는 이러한 팬들의 궁금증을 날려버릴 만큼 방대한 화면 사진 공개가 이루어졌다. 여기서는 시네팩을 사용한 스토리 비주얼과 이제껏 보기 힘들 만큼 높은 완성도를 자랑하는 애니메이션 배틀을 소개하겠다.

샌프란시스코 뿐이었던 무대가 미국 전체로 바뀌었다!

『천외마경』이 새턴으로 등장한다는 첫번째 소식에서는 뒤에 '외전'이라는 단어가 붙어 있었다. 이것은 당초 시나리오가 샌프란시스코 한 도시에 국한된 이야기였기 때문이지만 제작자의 「샌프란시스코를 구하고 그후에 미국 전체를 구하고 싶다」라는 의향에 따라 스케일이 커져 외전이라고 하기에는 너무나 방대한 작품이 되어버려 타이틀에서 '외전'이란 단어가 사라지게 됐다. 현단계에서도 CD ROM 2장으로도 전부 수록할 수 없는 상황이지만 제작자의 머리속에서는 「천외마경 해외편」으로도 부를 수 있는 3부작 구성이 펼쳐지고 있다.

주인공은 불의 일족의 피를 이어받은 일본계 2세인 라이진이지만 직업은 시리즈 최초인 마물 헌터이다. 즉, 주인공은 각지에 존재하는 헌터 길드라는 조직의 의뢰를 받아 몬스터를 쓰러뜨리며 생활하고 있는 것이다. 또한 의뢰를 받은 후 이벤트를 클리어하면 헌터의 칭호가 올라가는 듯하다. 때문에 이러한 설정 자체에서 불의 일족이라는 부분을 제외하고도 몬스터와 싸워야하는 필연성이 생겨나게 됐다.

초기에는 별볼일 없는 몬스터의 토벌로 시작하게 되지만 그것이 계기가 되어 마을을 구하고 적의 조직에게 방해물로 낙인찍혀 목숨을 위협받게 된다. 그리고 그 후 적 조직과 사투를 펼쳐나가며 마지막으로 미국 전체를 구하게 된다는 것이 이 게임의 흐름이다.

이야기의 도입부는 루이지아나의 공원에서. 어린이들이 놀기 위해 들어간 던전에서 사고가 일어난다. 그리고 6년후 알래스카로 무대가 옮겨지고 사건에 휘말렸던 2명의 어린이 라이진과 유메미가 재회한다. 여기에 소개하고 있는 것이 그 이벤트 무비 신이다. 일반 비디오와 거의 대등한 화질의 애니메이션을 새턴에서 재현하고 있다.

호러적인 전개를 위해서 「밤」이 찾아온다…

이전에 발매된 『천외마경ZERO』에서 사용됐던 퍼스널 라이브 게임 시스템. 이것은 현실의 시간이 흐름

알래스카에서 이루어지는 유메미와 라이진의 재회. 시네팩 화면으로 이 정도의 퀄리티를 자랑하고 있다

에 따라 게임에 영향을 주는 시스템으로 물론 새턴용 제 4의 묵시록에도 채용되어 있다. 그러나 이러한 현실의 시간의 경과와는 별도로 이 제 4의 묵시록에는 게임내에서만 시간의 변화를 가지고 있다. 즉, 게임을 플레이하고 있으면 주위가 어두워지고 「밤」의 시간이 찾아오게 된다. 이것은 플레이어가 아무것도 하지 않고 가만히 있어도 마찬가지이다. 물론 퍼스널 라이브러리 게임 시스템과는 조금 다른 의미를 가지고 있기 때문에 밤에만 게임을 플레이할 수 있는 사람이라도 게임에서는 대낮을 즐길 수 있다.

이번에 이러한 「밤」의 시간 개념을 도입한 것은 호러적인 색채를 강하게 연출하기 위해서. 이벤트에 따라 밤이 찾아오면 마을 사람들이 하나씩 죽어버리는 곳도 있고 메시지에 낮과 밤의 차이가 있다.

맵에서는 L맵이라는 미국 전지역을 이동할 수 있는 맵과 마을이나 던전에 들어갈 때의 D맵이 있다. L맵에서는 주인공의 2등신 캐릭터를 조작하고 D맵에서는 참가 파티 전원이 표시되며 최고 5인 파티로 행동할 수 있다. 이것은 전투에서 명령이 가능한 4명과 NPC(논 플레이 캐릭터)1명으로 이루어지는 파티다. 또한 L맵상에서는 적이 표시되어 있고 그 적과 접촉하는 것에 의해서 전투가 이루어진다. 즉, 랜덤의 전투 방식이 없어져 버린 것이다.

낮

캘리포니아, 샌프란시스코의 유니온 스퀘어에 있는 라이진 일행

밤

이쪽은 화면이 점점 어두워져 밤이 된 유니온 스퀘어이다

낮과 밤의 차이

낮과 밤의 변화가 있기 때문에 그에 따라 무엇인가 달라지는 것은 당연. 여기서는 그 몇가지의 예를 들어보겠다. 우선 낮과 밤에 따라 이벤트가 다르다. 마을 사람들의 대사도 다르며 마을의 맵이 다른 것으로 바뀌기도 한다. 또한 밤이 되지 않으면 일어나지 않는 이벤트도 있다.
그리고 밤은 몬스터들이 활동하기 좋은 시간이기 때문에 밤이 되면 강력한 몬스터들이 필드를 배회한다. 게임의 초반에는 가능한 한 낮에 활동하지 않으면 위험하다.

이번의 배틀 신은 제작자의 의도대로 실현!

여기서는 필드 화면 이외에 대박력을 연출하는 배틀 신을 소개하겠다. 화면을 보면 4인 파티이지만 이외에 NPC가 때때로 활약해준다. 제 4의 묵시록은 이제까지의 천외마경 시리즈에서 보여졌던 전투 신과는 비교도 되지 않는 엄청난 박력을 가지고 있다. 화면의 캐릭터는 텍사스의 보스인 「광락의 스컬비트」. 왼손에 총을 쥐고 오른손에 갈고리가 달린 보스이다.

총을 겨누며 달려드는 스컬비트. 애니메이션도 기대할 만하다

일반 캐릭터와의 전투도

별의 여우

먹이를 노리듯 달려드는 별의 여우. 조무래기라 해도 방심할 수 없다

스모크

이름대로 가스 상태의 적이다. 이번에는 2종류밖에 소개하지 않았지만 적들의 수는 상당수 등장할 것이다

SS

무대는 알래스카 - 몬타나 - 캘리포니아로 이동

알래스카

라이진이 수행을 하는 최초의 지점이 알래스카. 여기에서 기나긴 모험이 시작된다. 또한 최초의 보스 「순백의 프리지드」가 기다리고 있다.

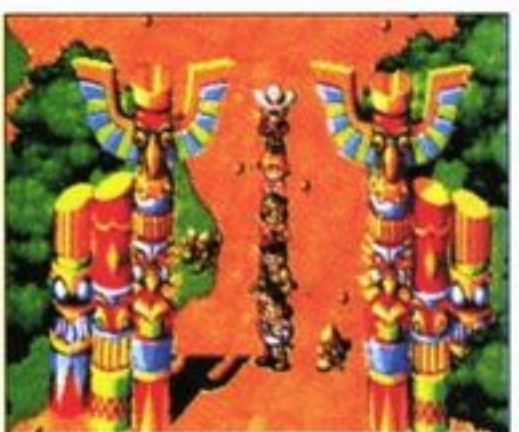
▶알래스카의 L맵. 이러한 북극의 장소에서 이야기는 시작된다

▶페어뱅크스 전설의 버팔로 「데나리」의 힘을 빌어 레드 베어를 찾으려는 라이진

몬타나

몬타나의 시애틀은 토템 폴이 줄지어 있는 네이티브 아메리칸의 마을이다. 여기에서 유노(夕能)와 만난다. 몬타나의 보스는 캔디.

▶이곳이야말로 라이진들에게 전환점이 되는 곳. 이 마을에서 라이진들은 마법을 익히고 사용하게 된다

▲몬타나 최초의 거리 시애틀 입구

▲악마의 전사라 불리우는 유노의 이야기를 추장 치프블에게 들을 수 있다

캘리포니아

이곳에는 이야기의 전반부에 큰 비중을 차지하는 샌프란시스코가 있다.

차이나 타운

▶만토의 영화가 상영되고 있는 영화관의 VIP룸이다

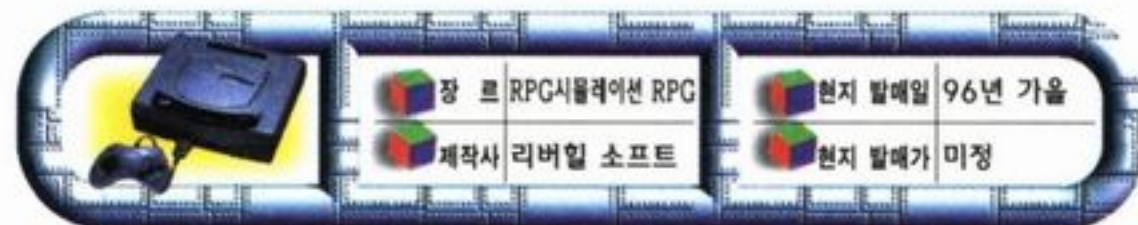
요세미티 거리

▶네이티브 아메리칸의 4성지 중 한 곳. 미국 전토에는 이외에도 3군데의 성지가 있다

© 1996 HUDSON/RED COMPANY

민중의 자유를 위해서 혁명의 횃불을 들어라!

전설의 오거 배틀

이식 발표 후 2달만에 50%의 개발 상황을 보이며 놀라운 이식 속도를 자랑하는 리버힐 소프트. 많은 오거 팬들의 기대를 한몸에 받고 있는 이번 이식에 리버힐의 최신 정보가 공개됐다. 전면 고해상도 모드, 대화신의 육성 지원 등 차세대의 오거는 단순한 이식이 아니다!

신생 오거의 중요 변화 포인트 체크!

CHECK 1 고해상도 모드 지원으로 원작을 초월한 그래픽

단색들로 그려진 그래픽으로 플레이어의 눈을 모니터에 가깝게 만들었던 SFC용 『전설의 오거 배틀』. 이번에 공개된 화면 사진을 보면 알 수 있겠지만 새턴에서는 사용 가능한 색수가 대폭 늘어나 보다 발색수가 풍부해져 고해상도 게임 화면이 됐다. 더욱이 SFC용에서는 실루엣 상태로 이동하던 유니트의 그래픽이 이번 이식을 통하면서 섬세한 컬러 캐릭터로 됐다. 이것으로 인해 현재 이동하고 있는 각각의 유니트가 어떤 유니트인지 확실히 알 수 있게 됐다.

게임 스타트 후 최초로 만나게 되는 것이 워렌

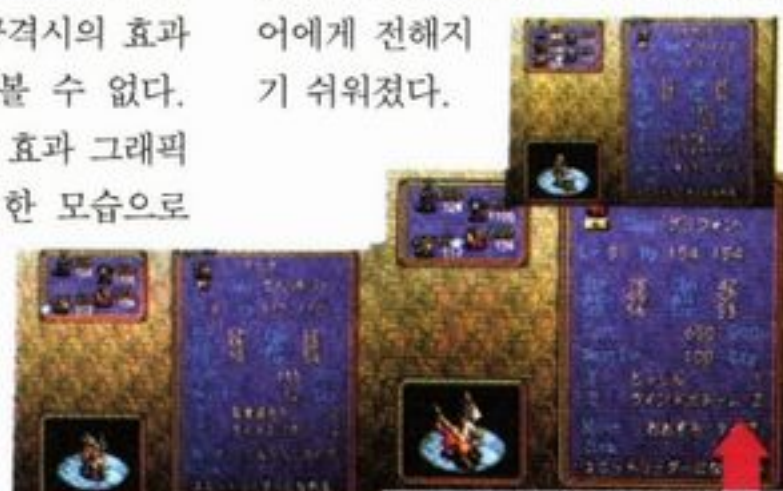
우사와 란스로트의 대화 신. SFC용과 비교해보면 갑옷 부분의 그라데이션 처리부터 차이점을 느낄 수 있다

체크! SFC용과의 비교

체크! SFC용과의 비교

유니트 선택 신. 각 캐릭터에게 색깔이 들어가 있어 어떤 캐릭터인지 한눈에 알 수 있게 됐다

CHECK 2 전투신도 충실히 이식. 완성판은 더욱 더 화려하게

SFC용을 충실하게 이식하고 있는 전투 화면. 아직은 개발 중이기 때문에 공격시의 효과가 나타나는 사진은 볼 수 없다. 원작에서 있었던 마법 효과 그래픽이 새턴상에서는 어떠한 모습으로 재현될 지 궁금하기 그지없다. 또한 스테이터스 화면에서 각 캐릭터의 그래픽이 표현되고 있는 것도 새턴용만의 변경점. 캐릭터의 이미지가 플레이어에게 전해지기 쉬워졌다.

▲각 캐릭터의 스테이터스 화면에는 왼쪽 아래에 새로운 그래픽이 들어가 있다

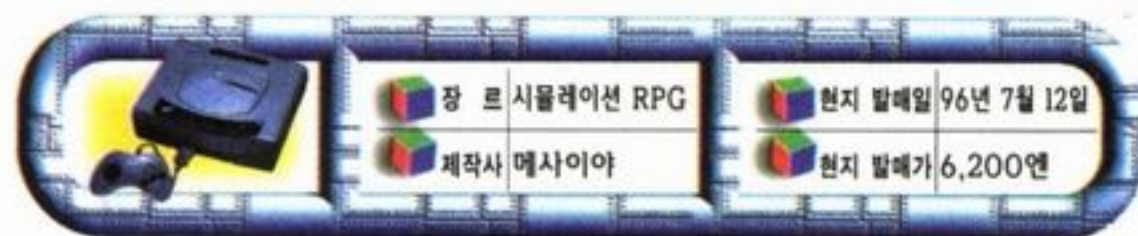
테이블 위를 배경으로 전투가 펼쳐지고 있다. SFC용보다 전체적으로 밝아졌고 섬세해졌다. 이후에는 마법 효과가 화려하게 들어갈 예정이다

CHECK 3 성우의 목소리가 감동의 장면을 연출해낸다

CD만의 장점이랄 수 있는 음성이 새턴용 『전설의 오거 배틀』에는 들어가 있다. 이식에서 BGM의 어레인지와 함께 회화 메시지에 성우의 육성을 사용하는 등 대폭적인 개선이 계획되고 있다. 이것으로 인해 이벤트의 극적 효과가 더욱 뛰어나게 될 것임에 틀림없다.

특정 캐릭터끼리의 만남으로 이벤트 발생!

각각의 도시에는 동료가 되어주는 캐릭터 이외에 스테이지 공략의 단서를 가르쳐 주는 캐릭터도 있다. 이벤트를 발생시키기 위해서도, 스테이지의 수월한 클리어를 위해서도 단서를 놓치지 말자

여름을 장식할 시리즈 최고의 결정판!

랑그릿사III

스페셜 패키지의 내용은 무엇일까? 일러스트집의 인기는? 상당한 금액의 프리미엄이 예상되는 메사이아의 『랑그릿사III』. 현재 전 캐릭터의 그림이 모두 완성되어 프로그램 상에서 돌아가고 있으며 전투 시스템도 100%완성됐다. 이번호에서는 초반의 진행 루트를 소개하겠다.

SS

주인공의 임명식날 부유성은 공격당한다

풍요의 나라 라카스 왕국의 윌리암경 아래에 기사 수업을 받고 있는 주인공의 정기사 임명식이 부유성에서 거행되고 있었다. 이 때 리그리아 왕국의 알테뮤라 원사가 소수정예 부대를 이끌고 왕도 라카시아의 상공에 있는 부유성을 급습했다. 그들의 목적은 부유성을 지탱시키고 라카스 왕국을 다른나라의 침략으로부터 지켜온 마동포의 힘의 근원인 크리스탈의 파괴. 초반의 전투는 우세하게 보인다. 그러나 윌리암경, 그리고 존경하는 기사 제리올까지 쓰러지자 부유성은 함락되고 주인공은 탈출한다.

윌리암경의 딸인 티리아스. 주인공이 정기사가 되는 것을 기뻐하고 있다

윌리암경에게 정기사의 칭호를 받는 주인공. 정기사로서의 인생이 시작되려 한다

부유성의 함락은 라카스 왕국의 존망이 걸린 문제. 그것을 막기 위해 기사가 되어 주인공은 싸운다

주인공들은 크리스탈의 파괴를 막으려 했지만 알테뮤라에 의해서 크리스탈은…

크리스탈은 알테뮤라에 의해 파괴되고 티아리스의 아버지인 윌리암경은 쓰러졌다. 주인공은 부유성 탈출을 꾀한다

탈출 후, 동맹국에게 습격받아

라페르의 도시로 도망친 디하르트들. 그곳에서 제리올을 치료하는 도중 동맹국의 공격을 받는다. 제리올의 말을 따라 탈출을 시도하지만 적의 공격이 거세다. 거기에 정의의 의적 실버 울프가 등장해 주인공들을 도와 준다. 그의 정체와 목적은 무었일까?

제리올과 헤어져 방심하고 있는 레이라를 서둘러 남문으로 도망시키려하는 주인공 디하르트

멀리 달아나…

라페르에서 탈출한 주인공은 새로운 동료와 같이 왕국을 구하기 위해 근경의 마을로 향한다. 거기에 널리 이름이 알려진 검호 길버트와 만난다. 주인공들은 도와줄 것을 요구하지만 길버트는 거절한다. 그때 제국군도 바랄 왕국군도 아닌 사령사 그로브가 등장하여 죽은 사람을 좀비로 만들어 마을에 쳐들어 온다. 마을 사람들을 지켜야만 한다.

묘지에 잠든 사람들을 좀비로 만들려하는 사령사 그로브. 제국군도 바랄 왕국군도 아닌 그로브의 목적은 도대체 무엇일까?

주인공들을 공격해온 것은 라카스 왕국과 동맹중인 바랄 왕국의 군대였다

바랄 왕국의 데오스 장군이 주인공들과 관계없는 라페르의 일반시민까지 공격하고 있다

마을 사람들을 지키기 위해 좀비를 막으려는 주인공들. 좀비를 상대로는 고전이 확실하다

사랑하는 사람이 좀비가 되자 그로브를 쓰러뜨리기 위해 검호 길버트가 일어섰다. 주인공들과 같이 기마대를 이끌고 싸운다

좀비들을 막고 주인공들은 마을 사람들을 마을의 남쪽 길버트의 집까지 도망시킨다

근경의 마을에 사는 검호 길버트에게 라카스 왕국을 구하기 위해 협력을 구하는 주인공. 그러나 그는 들어주려하지 않는다. 그는 마음속에 어떤 생각을 가지고 있는 것일까?

© 1996 NCS

버철 캅2

초고속 이식이 행해지고 있는 버철 캅2. 현재 완성도 35% 버전에서는 1스테이지의 보스 작업이 한창이다. 아직 그 부분까지는 사진이 공개되지 않았기 때문에 이번호에서는 토이쇼 버전으로 그 완성도를 검증해 보겠다. 「2」의 등장과 함께 96년도에도 버철 건의 인기는 대단할 것이다.

아케이드와 견줄 수 있는 높은 완성도!

지난호에 긴급 발표된 새턴용 『버철 캅2』. 지난 6월 초에 열렸던 토이쇼에서는 이 『버철 캅2』의 체험 플레이가 가능했다(물론 『화이팅 바이퍼즈』와 『버철 온』도 공개됐다). 토이쇼에서 플레이가 가능했던 부분은 스테이지1의 보스 바로 앞까지였지만 지금은 이미 보스 작업도 마지막 단계라고 한다. 여기서는 토이쇼 버전을 분석하며 새턴용 『버철 캅2』의 완성도를 추적해 보겠다.

토이쇼 버전에서는 초보자 스테이지만 선택이 가능하고 루트 분기와 보스가 빠져 있었지만 그 외에 부분은 완전히 재현되어 있었다

「2」가 되어 바리에이션이 풍부해진 적들도 완전히 재현됐다. 체형도 다양하다

전작과 마찬가지로 2인 동시 플레이가 가능하다. 적의 등장 수는 전작에 비해 2배로 늘어났으며 버철 건 이외에 마우스에도 대응된다

체크 포인트 1

전작을 초월한 익사이트 신도 완벽 재현!

완성도는 15%(토이쇼 버전)라고 해도 록온 사이트, 스코어 표시, 피탄 표시나 히트 마크 등 기본적인 연출 부분은 대부분 완성되어 있다. 이 스테이지 특유의 연출이 돋보이는 부분, 보석상이 부서지며 튀기는 유리와 떨어지는 샹데리아, 그리고 카 체이스 등 아케이드용의 장면들이 충실히 이식되어 있다.

적의 출현 위치와 타이밍도 완전히 동일하다. 2P측의 대응도 가능하며 마우스나 패드를 움직이면 이와같이 다른 색의 커서가 나타난다

빌딩의 창문에서 보이는 적과 절묘한 타이밍으로 나타나는 민간인

보석상에서 도주하는 적과의 카 체이스. 역시 훌륭하게 재현되어 있다

체크 포인트 2

순간적으로 보여지는 캐릭터의 모션

「2」에서는 캐릭터의 종류가 늘어난 만큼 모션 데이타 자체도 대폭 증가되어 있다. 즉, 이식은 데이타와의 싸움이 되어 버렸는데 현재 공개된 사진에서 보면 각 캐릭터들의 모션 데이타도 충실히 이식됐음을 알 수 있다.

카 체이스 신의 도입으로 코스, 등장 캐릭터 모두 전작과 비교가 되지 않을 정도로 방대해졌다

아케이드 모드는 고해상도 모드를 사용하고 있기 때문에 화면의 깊이에서 차이를 느낄 수 있다. 그러나 패턴이나 코스 그 자체는 이식도가 높다는 것을 알 수 있다

게임의 초반부 완전 공개!

나날이 완벽 이식에 가까워지고 있는 새턴용 『버철 캅2』의 스테이지1의 초반부터 중반까지의 사진이 대량으로 공개됐다. 여기서는 스테이지1의 스토리를 따라가며 그 사진들을 공개하겠다.

보석상을 강탈하는 강도들을 추적한다

스테이지 셀렉트 화면에서 초보자를 선택하면 시작되는 사건. 현장에 도착하면 무장 강도단이 인질을 끌고 보석상으로 들어가고 있다. 주위에 숨어 있는 범죄자들을 쓰러뜨리고 부근의 안전을 확보한 뒤 상점안으로 들어가 인질을 구해내자. 이것은 이제부터 시작되는 사투의 프롤로그이다.

스테이지 셀렉트에서 초보자를 선택하면

보석상 내에서 강도와 전면으로 대치. 상대보다 빨리 쏘자

도주하는 범인을 쫓아 카체이스

보석상은 해방됐지만 강도단은 차로 도주하고 말았다. 이것을 놓치지 않기 위해서 총격전을 벌이며 카 체이스가 시작된다. 창문으로 몸을 내놓고 공격해 오는 범인들은 지금까지보다도 작은 표적으로 바뀐다. 차가 방향을 바꾸면 표적도 급히 위치를 바꾸는 스피드 만점의 스릴 넘치는 신이다.

도망가는 시민들을 상처 입혀서는 안된다

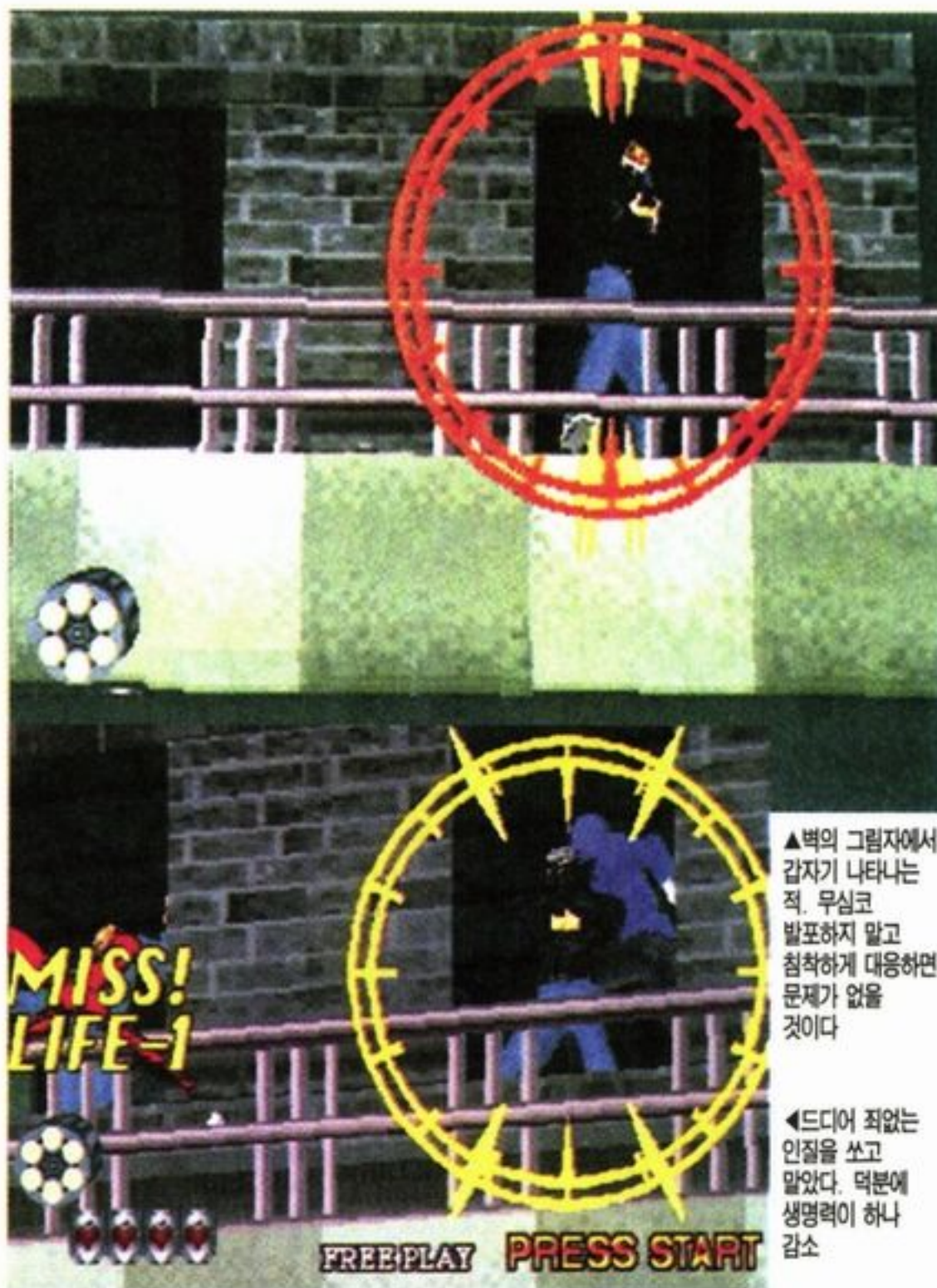
인질을 방패로 사용하는 강도단. 인질을 쏘지 않도록 조심하자

푸른 옷의 강도 뒤에 또 한명이 있다. 이 두사람을 쓰러뜨려도 안심할 수 없다

뛰쳐나온 상대에게 불의의 습격을 받는 순간

건물의 창문 사이에서 총격전이!!

차량 봉쇄를 위해 멈춰 있던 패트롤 카와 도주차가 격돌! 범인들이 부근의 건물로 숨어들기 때문에 창문을 사이에 두고 총격전이 벌어진다.

적도 인질도 갑자기 그림자 속에서 뛰쳐 나오므로 조심하지 않으면 인질을 쏘게 될지도 모른다.

▲벽의 그림자에서 갑자기 나타나는 적. 무심코 발포하지 말고 침착하게 대응하면 문제가 없을 것이다

◀드디어 죄없는 인질을 쏘고 말았다. 덕분에 생명력이 하나 감소

또다시 범인은 도주! 그리고 루트 분기로…

건물에서의 총격전이 끝나면 범인들은 또다시 도주하게 된다. 그 뒤를 추적해가면 두개의 간판이 늘어선 곳에 도착하게 되는데 이곳에서 루트 분기가 일어난다. 이번에 공개된 사진은 유감스럽게도 여기에서 끝이다. 앞으로 새로운 사진이 공개될 때마다 소개하기로 약속하겠다.

강도단을 추적. 이후에 바로 루트 분기 간판에 도착한다

左 대박력의 크래쉬

도주 차량 중에 한대가 화염에 휩싸이며 화면 오른쪽에서 왼쪽으로 사라져 간다

右 갑자기 본네트에 사람이!

본네트 위로 강도단의 한명이 뛰어든다. 냉정하게 대처하자

© 1996 SEGA

화이팅 역사의 원점으로 돌아간다!

스트리트 화이터 ZERO2

새턴용『ZERO2』가 올 여름 발매! 아케이드용으로 현재 가동 중인 인기작을 불과 몇개월만 기다리면 집에서 즐길 수 있게 되었다. 여기서는 우선 개발중인 화면 3장을 소개한다.『2』에 추가된 새로운 캐릭터는 볼 수 없지만 배경과 게이지 자체는 똑같이『2』와 같다는 것에 주목. 얼핏 보기에는 아케이드용과의 차이를 느낄 수 없다. 또한 걱정되는 것은『2』의 최대 특징이었던 오리지널 콤보의 완성도. 과연 99연타의 위력을 실감할 수 있을까?

캐릭터, 배경 모두 완성도 만점! 여름 최대의 화제작!

96년 겨울로 예정되어 있던 캡콤의『스트리트 화이터ZERO2』가 캡콤의 긴급 발표에 의해 여름 예정으로 변경된 사실은 모두 알고 있을 것이다. 그렇다면 과연 그 완성도는 어느정도일까? 이러한 궁금증을 가지고 있는 독자들이 있다면 지금 여기에 소개하고 있는 3장의 사진에 주목하길 바란다. 이것은 조금의 거짓도 보태지 않은 새턴용 화면 사진이다. 겐 스테이지에 연출되는 물에 비친 실루엣까지 완벽히 재현하고 있다.

장기에프의 스테이지에서 싸우는 단과 낫슈. 배경의 관객도 움직이는 것일까?

『2』에서 고우키의 스테이지인 옥염도. 기분나쁜 조각상이 벽 한면에 조각되어 있다. 싸우고 있는 것은 낫슈와 류. 화면의 아래에서 게이지가 올라가는 것이 보이는지?

주목되고 있는 캐릭터 사쿠라. 새턴용에서도 그녀를 곧 볼 수 있다

『2』에 추가된 새로운 캐릭터 겐의 스테이지. 발 밑 물 웅덩이에 비치는 그림자에 주목. 세심한 부분까지 재현되어 있다

ZERO 2 새턴용 오리지널 요소는?

격투 게임팬 중에『스트리트 화이터2』시리즈를 모르는 사람은 없을 것이다. ZERO는 그 외전적 작품으로 등장해서 새턴에 이식되 호평을 받은 작품이다. 이번의『2』는 그 속편으로 전작의 시스템이 대폭 수정되어 흡사 다른 게임같은 느낌마저 든다. 새로운 캐릭터의 추가와 전체적 밸런스를 수정, 그리고 새로운 요소인 오리지널 콤보의 도입. 전체적으로 전개가 단조로웠던 전작에 비해『ZERO2』는 보다 다채롭고 누구라도 즐길 수 있게 바뀌었다.

플레이어 캐릭터는 18인으로 늘어났다

사쿠라

세라복으로 대담하게 싸우는 여자 고등학생. 파동권을 쓸 수 있는 천부적 재능을 가지고 있다. 필살기는 류나 켄과 비슷하지만 사용 방법은 완전히 다르다. 단, 연속기가 상당히 강력한 것이 매력.

봉을 사용하는 다채로운 공격이 특징

일발역전! 사쿠라 난무

겐

가이, 소돔에 이어 화이널 화이트에서 등장한 캐릭터 로렌트. 화이널 화이트에서는 무서운 존재였던 그는 격투 게임으로 위치를 옮겨서도 그 존재감을 느끼게 하는 캐릭터이다.

봉을 사용하는 다채로운 공격이 특징

암살자같은 기술도 가지고 있다

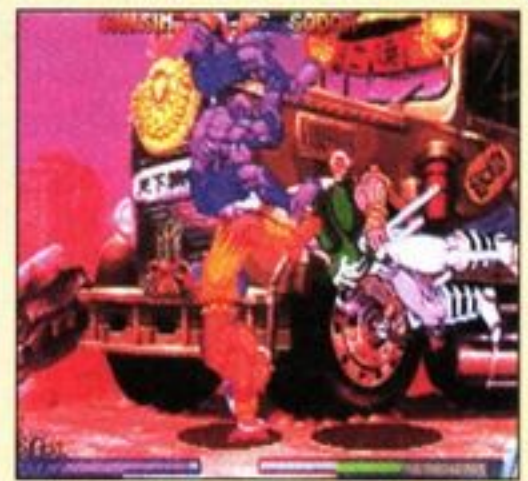
겐

원조 스트리트 화이터에서 등장. 몸이 굽은 듯 보이는 것은 기분 탓. 이번의 겐은 펀치나 킥 어느 쪽이든 세개의 버튼을 동시에 누르는 것으로 두가지의 류파를 나누어 사용할 수 있다. 때문에 꽤 강한 캐릭터이다.

봉을 사용하는 다채로운 공격이 특징

과연 암살권!

달심

『스트리트 화이터2』에서 부활한 캐릭터. 전과 변함없이 늘어나는 팔다리를 사용해 상대를 쓰러트리는 것이 메인 전법이다. 단지 『스트리트 화이터 2X』 때보다 빈틈이 많아져서 달심에 익숙한 사람이라도 많은 연습이 필요하다.

공중의 상대를 잡는 슈퍼 콤보, 요가 스트라이크. 실전에 사용할 수 있다면 꽤 위력이 있다

장기에프

달심과 마찬가지로 『스트리트 화이터2』에서 부활. 던지기 기술이 장기였던 캐릭터이지만 이번에는 스크류 파일 드라이버의 범위가 좁고 길게 던지기가 불가능하기 때문에 고전할 것임에 틀림이 없다. 오리지널 콤보의 마지막에 스크류 파일 드라이버를 사용할 수 있도록 연습해 두면 상당히 강력하다.

장기에프 최강의 파이널 아토믹 버스터는 이번에도 건재

베가

전에는 숨겨진 캐릭터였지만 이번에는 기본 캐릭터로 바뀌었다. 전작에서 맹위를 떨쳤던 사이코 크래쉬의 약화, 공중 잡기의 추가 등 변화가 꽤 많은 캐릭터. 하지만 아직도 누가 사용해도 강한 캐릭터이다.

베가의 신 기술 공중 던지기 사이코 폴. 허를 찌르면 강하다

고우키

전작에는 최강의 캐릭터였지만 이번에는 대폭적으로 파워 다운이 됐다. 장풍계의 기술이 대부분 약화되어 이제까지 사용되어 오던 그의 전법들을 대다수 수정하지 않으면 안된다. 그러나 다채로운 공중 콤보는 여전하다.

속도가 느려진 참공 파동. 이제 간단한 전법은 통하지 않는다!

단

사상 최악의 숨은 캐릭터로 이름을 남겼던 단. 이번 『ZERO2』에서는… 역시 약하다. 그러나 새롭게 익힌 다채로운 도발과 파괴력있는 오리지널 콤보로 상대를 놀리는 것이 가능한 점이 특징. 따라서 단순한 캐릭터는 아니다.

오리지널 콤보의 사용 방법에 따라 승률이 올라가는 단

© 1996 CAPCOM

발매 초읽기! 나이츠의 마지막 매력을 공개!

장르	액션	현지 발매일	96년 7월 5일 (동시 발매)
제작사	세가	현지 발매가	5,800엔

나이츠 into dreams…

발매 카운트 다운이 제로에 가까워질수록 많은 팬들이 숨을 죽이고 있는 『나이츠』. 국내에서도 동시 발매가 예정되어 있어 더욱 그럴 것이다. 아날로그 패드로 하늘을 나는 부유 감각을 마음껏 즐길 수 있는 나이츠의 발매직전 마지막 정보를 소개하겠다.

나이츠 에 마지막으로 추가된 리플레이 기능

이번에 새롭게 공개된 정보로는 『나이츠』에서는 게임 중의 플레이를 그대로 재현해주는 리플레이 기능이 들어가 있다는 사실이 밝혀졌다. 이것은 문자 그대로 클리어한 꿈에서의 플레이를 다양한 시점에서 재현해 주는 것이다. 그러나 현 시점에서 볼때 하나의 스테이지를 클리어 한 때에만 가능한 것으로 데이타가 세이브되어 있어서 언제라도 볼 수 있는 것은 아니다. 이러한 점이 발매품에서는 어떻게 될지…

나이츠의 최대 라이벌 등장! 그 이름 리아라

『나이츠』에 등장하는 주인공 캐릭터 엘리오트, 클라리스, 그리고 나이츠. 액션 게임의 주인공에게는 라이벌이 있는 것이 당연하기 때문에 이 게임에도 나이츠의 라이벌적 캐릭터가 등장한다. 이름은 「리아라(Reala)」로 나이츠와 같은 퍼스트 레벨의 나이트메언이다. 더욱이 퍼스트 레벨은 일반적인 나이트메언처럼 인간이 꾸는 꿈을 이용하는 것만이 아니라 자신의 의지만으로 세계를 창조할 수 있다.

이 「리아라」라는 캐릭터는 어떠한 성격을 가지고 있는 것일까? 또한 나이츠와는 어떤 관계이며 어떤 힘을 가지고 있을까?

능력은 나이츠와 동일하다!

리아라는 나이츠와 같은 퍼스트 레벨의 나이트메언. 그렇다면 리아라는 어떠한 능력을 가지고 있을까? 여기에 소개된 사진을 보면 나이츠와 리아라가 쫓고 쫓기는 느낌으로 날고 있다. 즉, 기본적으로 리아라의 힘은 비행능력만이라도 나이츠와 동일하다. 또한 사진으로는 확인할 수 없지만 단순히 나는 것만이 아니라 패러루프에 의한 특수 공격 등도 사용한다. 이외에도 몇가지의 능력이 있는 것같지만 그것은 최후까지 비밀일 것같다.

우선은 보스를 쓰러뜨리고 꿈을 클리어한다. 그 후에 리플레이가 시작된다

리플레이로 모험을 뒤돌아 본다

리플레이로 볼 수 있는 것은 시간적으로 하나의 코스를 클리어하는 곳까지

시점은 흡사 레이스의 중계 화면과도 같이 변한다. 움직임은 부드러움 그 자체. 마지막까지 리플레이를 볼 수 있다면 즐거울텐데…

▲같은 능력을 가지고 있기 때문에 고전할 것임에 틀림이 없다

▲이 사진의 움직임으로 생각하자면 나이츠와 동일한 드릴 대시 비행 능력도 가지고 있는 듯하다

▶리아라의 비행 모습은 아무리 봐도 나이츠처럼 즐겁게 날고 있는 것같지 않다. 이것이 인간의 마음에 공포심을 심고 그것을 즐기는 나이트메언 본래의 모습일까?

© 1996 SEGA

버철 화이터 키즈

SS

얼마전 국내에도 등장해 다수의 여성팬까지 가지고 있는『버철 화이터 키즈』가 재빨리 발매일을 결정! 그것도 여름방학과 동시에 새턴 유저들을 설레이게 만들 7월 26일이다. 여기서는 아케이드용과 새턴용의 차이점, 그리고 오리지널 오프닝을 소개하겠다.

새턴용 버철 화이터 키즈의 모든 비밀을 밝힌다!!

지난 4월 아케이드에 등장한 후 약 3개월이라는 빠른 시일 내에 발매일이 결정된 새턴용『버철 화이터 키즈』. 벌써부터 일본에서는 세븐 일레븐에서까지 예약 판매가 예정되어 있다. 7월 26일까지 기다리기 정말 힘들지 않을까? 그런 이유로 이번호에서는 완성을 눈앞에 둔 새턴용 키즈의 모습을 공개하겠다.

CHECK 1 『VF3』에도 통용된다!?「키즈 모드」

새턴용에는 별칭「키즈 모드」로 불리우는 간단 조작 모드가 탑재되어 있다. 이것은 그 이름대로 열심히 패드를 연타하는 것만으로 다양한 스페셜 기술을 사용할 수 있다.『VF3』에서 도입되었다는「조작성 진화」의 일면을 볼 수 있을지도!?

키즈 모드는 이처럼 캐릭터 선택 화면시에 고를 수 있다

상당히 실전적인 기술을 사용할 수 있는「키즈 모드」

CHECK 2 듀랄의 뒤를 이은 신 보스의 등장!?

제작 스탭진의 답변에 의하면 새턴용의 키즈에는 아케이드용에 없었던 새로운 보스가 한명 등장하는 듯하다. 과연 완전히 다른 신 캐릭터일까? 아니면 금색, 은색 듀랄과는 다른 새로운 듀랄일까?

아케이드용에서는 8연승을 거두면 실제 플레이에서 사용할 수 있었던 금색, 은색 듀랄

CHECK 3 새로운 버철 광고도 등장!?

오츠카 베버레지의「신비의 자바티 스트레이트」를 사용한 본격적 게임 광고가 '버철 광고'. 새턴에서는 아케이드용에 있었던 것들은 물론 새로운 광고 화면도 구성될 예정이다.

이것은 체험판에 들어있었던 오츠카 베버레지와 오츠카 제약의 광고. 새턴용에는 이것과 다른 신화면이 들어갈지도!?

키즈 캐릭터가 난무하는 새로운 오프닝

아케이드에는 없던 신요소로 다양한 게임 모드가 새롭게 탑재되어 있는 새턴용『버철 화이터 키즈』. 여기서는 이제까지 공개된 4명의 오프닝을 공개하겠다.

사라가 그녀의 닉네임대로 고독한 파이팅을 펼치고 있다. 순간, 동생이 언니를 조르듯 키즈의 사라가 등장! '언니 같이 놀자~'

근엄한 라우의 얼굴. 라우의 연환배전각이 들어가는 도중, 모여라 꿈동산을 연상시키는 또 하나의 라우가 똑같은 행동을 한다

라우의 딸 파이. 그녀의 상단 연환전신각의 모션 중 다리 아래에서 위를 올려다보는 귀여운 파이가 가볍게 웃음을 보인 후 던지기 기술을 사용한다

"나는야 무적의 아키라~ 철산고!!" 자신만만해 하는 아키라의 등뒤로 다가서는 그림자. 그리고 아키라는 철산고에 의해 날아가 버린다. 오라오라오라~

© 1996 SEGA

새턴 소프트, 현재 이 만큼 개발중

이번에 저 고바위가 담당하는 새턴에 신 코너가 생겼음을 알려 드립니다. 그것은 새턴 유저 여러분들이 가장 궁금해하는 것들로 미발매 소프트들의 현 개발 상황을 공개, 대략 어느정도 완성되어 있으며 언제 발매되는지에 대한 궁금증을 풀어드립니다. 여기에 소개된 것 이외에도 정말로 알고 싶은 게임이 있다면 주저말고 엽서에 그 게임의 목록들과 그 게임에 관한 자신의 평가를 적어서 보내주십시오. 채택된 분에게는 1등 SS 게임 CD(1명), 2등 최신 SS 게임 공략 비디오(2명)을 드립니다.

SS

버철 캅2

- 제작사 : 세가
- 장르 : 건 슈팅
- 발매일 : 미정
- 기타 : 버철 건 대응
- 가 격 : 미정

개발상황 35%

지난 6월 초에 개최된 동경 장난감 쇼에서 그 혼을 불살랐던 『버철 캅2』. 전작과 비교하여 상당히 빠른 속도로 제작되고 있는데 제작자의 말로는 『2』가 전작과 비교해서 스테이지도 길고 데이터도 2배에 달하기 때문에 매 순간 고민하고 있다고 한다. 그러나 완벽이식 가능하겠지?

사쿠라 대전

- 제작사 : 레드 컴퍼니
- 장르 : 어드벤처
- 발매일 : 96년9월예정
- 기타 : CD ROM2장
- 가 격 : 미정

개발상황 60%

현재 게임의 핵심이라 할 수 있는 시스템을 중심으로 개발하고 있다. 7월정도가 되면 대략적인 모습이 공개될 것이다. 제작사의 말에 따르면 새턴 소프트의 유래없는 대작이 될 것이라고 하는데… 말은 잘한다

화이터즈 스워즈

- 제작사 : SNK
- 장르 : 어드벤처
- 발매일 : 96년 여름
- 기타 : 없음
- 가 격 : 미정

개발상황 5%

나코루루의 동생 리무루루(너무나 귀여운 캐릭터)가 등장하는 사무라이 시리즈 제 3탄. 많은 새턴 매니어들이 새턴으로는 언제 나오나하고 기대하고 있는데 발매는 여름을 목표로 하고 있다. 그런데 여름에 나올 수 있을까?

전뇌전기 버철 온

- 제작사 : 세가
- 장르 : 격투 액션
- 발매일 : 미정
- 기타 : 전용 트윈 스틱 예정
- 가 격 : 미정

개발상황 10%

아케이드의 흥분을 집에서 즐긴다!라는 슬로건을 내걸고 있는 세가. 『버철 온』이라하면 트윈 스틱이 어떻게 처리될지가 가장 궁금했을 것이다. 이 문제에 대해서 세가의 입장은 '트윈 스틱이 필요하다면 발매하면 되죠.'라는 단순명쾌이지만 게이머의 주머니 사정은 그렇게 단순하지 않다.

스트리트 화이터 ZERO2

- 제작사 : 캡콤
- 장르 : 격투 액션
- 발매일 : 96년 여름
- 기타 : 없음
- 가 격 : 5,800엔

개발상황 65%

돌연 발매일이 앞당겨 발표되어 격투 게임계를 초긴장시키고 있는 『스트리트 화이터 제로2』. 아케이드와 비교해도 손색이 없을 정도로 뛰어난 이식도를 자랑하고 있는 이번 제로2. 역시 캡콤의 이식이기에 믿을 수 있다.

버철 화이터 키즈

- 제작사 : 세가
- 장르 : 격투 액션
- 발매일 : 96년7월26일
- 기타 : 없음
- 가 격 : 미정

개발상황 70%

현재 세가의 키즈팀은 새턴용 『버철 화이터 키즈』의 오프닝 무비를 제작하고 있다. 키즈 캐릭터들의 새로운 모습을 볼 수 있다는 것은 좋은 일이지만 오리지널 요소의 추가와 함께 엉망인 게임성도 고쳐졌으면 좋겠다. 어쨌든 키즈의 오프닝은 무지막지하게 귀여우며 체험판을 꼭 해보고 싶다.

루나스버스타 스토리

- 제작사 : 게임 아츠
- 장르 : 롤플레잉
- 발매일 : 96년8월예정
- 기타 : 없음
- 가 격 : 6,800엔

개발상황 75%

새턴용 루나는 어떤 모습을 하고 있을까? 그리고 CD 알라딘보이용과 비교해서 얼마나 차이가 날까? 궁금하기 그지없다. RPG의 신봉자인 내 생각으로는 대작은 못 될지라도 즐겁게 할 수 있는 RPG정도는 될 것같다. 이크! 루나 팬들에게 실례되는 소리를…

화이팅 바이퍼즈

- 제작사 : 세가
- 장르 : 격투 액션
- 발매일 : 미정
- 기타 : 없음
- 가 격 : 미정

개발상황 50%

새턴의 새로운 가능성을 찾아서 개발팀 전원이 혼신의 힘을 기울이고 있는 『화이팅 바이퍼즈』. 새턴용 신요소에 대해서는 아직 확정된 것이 없으며 현재로는 링의 파괴 장면과 아머 문제가 해결됐으며 토키오, 그레이스, 반이 움직이고 있다. 물론 대전 가능!

중장기병 레이노스2

- 제작사 : 메사이아
- 장르 : 액션
- 발매일 : 96년11월예정
- 기타 : 없음
- 가 격 : 미정

개발상황 55%

공격 사정권의 개념이 무기마다 도입되어 각 무기를 교체하는 것에 의해서 화면의 레이아웃 폭이 넓어지거나 좁아지는 버리어블 슈팅 시스템의 채용으로 또 한번의 히트를 예감시키고 있다. 화면이 확대됐을 때 느껴지는 박력은 정말 대단하군.

에어즈 어드벤처

- 제작사: 게임스튜디오
- 장르: 롤플레잉
- 발매일: 96년여름
- 기타: 전투시에 2인용가능
- 가 격: 5,800엔

개발상황 70%

왕국의 로맨틱 스토리가 RPG로 등장! 에어즈 어드벤처의 전투신은 굉장히 화려하고 멋있는 3D 배틀이라고 한다. 물론 플레이어 캐릭터와 적 캐릭터 모두 렌더링되어 있다. 그런데 개발상황이 70%나 되면서 왜 이다지도 화면공개가 되질 않는거지? CD ROM에 수록된 동영상이나 보고 참아야겠다.

천외마경 제 4의 묵시록

- 제작사 : 허드슨
- 장르 : 롤플레잉
- 발매일 : 미정
- 기타 : 없음
- 가 격 : 미정

개발상황 44%

지난 3월달에 게임에 이용되는 육성이나 사운드의 녹음을 끝낸 천외마경 외전. 대본이 무려 소설책 5권 분량이나 되며 성우가 50명이 동원됐기 때문에 그 광경은 대단했다고 한다. 또한 드디어 대망의 화면 공개가 시작됐는데… 비주얼 화면도 일품이지만 게임화면도 시리즈 사상 최고의 걸작이 될 듯하다.

두근두근 메모리얼

- 제작사: 코나미
- 장르: 시뮬레이션
- 발매일: 96년7월19일
- 기타: 없음
- 가 격: 6,800엔

개발상황 100%

새턴용 메모리얼의 스페셜판 내용이 결정됐다! 여기서 밝힐 수 없는 것이 너무나 아쉽군요. 코나미측의 말로는 플레이 스테이션용 한정판과는 비교가 되지 않을 정도로 호화스럽다고 하는데… 국내에서는 대단히 가격이 비쌀 것같다.

기동전사 건담 외전

- 제작사 : 반다이
- 장르 : 슈팅
- 발매일 : 미정
- 기타 : 없음
- 가 격 : 미정

개발상황 20%

현재 순조로운 제작을 보이고 있으며 드디어 시범 플레이가 가능한 버전이 완성됐다. 돔이 호버링을 사용하여 대쉬하고 적들이 차례로 공격해 오는 것도 리얼하여 주위에 적이 있으면 실제로 회전하는 듯한 느낌까지 든다. 건담 사상 최고의 걸작이 될지도…

SS

폴리스 너츠

- 제작사 : 코나미
- 장르 : 어드벤처
- 발매일 : 96년9월13일
- 기타 : CD ROM 3장 버철건대응
- 가 격 : 6,800엔

개발상황 50%

얼렐레? 이게 어찌된 일이야. 새턴용 폴리스 너츠는 CD ROM 3장짜리네. 더우기 코나미측의 말로는 플레이어의 조작에 따라 스토리가 달라진다고 하는데 이거 믿을 수 있는 이야기일까? 정말 그렇다면 다시한번 플레이해볼 가치가 있는데…

택틱스 오우거

- 제작사: 리버힐 소프트
- 가격: 미정
- 장르: 시뮬레이션
- 발매일: 미정
- 기타: 없음

개발상황 30%

현재 리버힐 사내에서도 LAN을 이용해 여러가지 기획안이 쏟아지고 있는 『택틱스 오우거』. 현재 프로그램을 컨버팅 중이지만 여러가지 기획들도 검토해가면서 작업을 진행중이라 한다.

알버트 오딧세이 외전

- 제작사 : 선 소프트
- 장르 : 롤플레잉
- 발매일 : 96년여름
- 기타 : 없음
- 가 격 : 6,500엔

개발상황 85%

벌써 6월이다. 3월에 발매된다고 말했던 이놈의 게임이 이제는 아예 여름발매라고 되다니… 선 소프트의 기술력이 의심스러운 게임이다. 선 소프트측에서는 엔딩까지 제작을 맞췄으나 버그가 너무나 많아서 디버깅 작업에 시간이 많이 걸린다고 한다. 그 말을 들으니 더더욱 믿을 수 없는 제작사란 생각이 든다.

전설의 오우거 배틀

- 제작사: 리버힐 소프트
- 가격: 미정
- 장르: 시뮬레이션
- 발매일: 96년 가을
- 기타: 없음

개발상황 50%

드디어 화면이 공개된 『전설의 오우거 배틀』. 상당히 빠른 속도로 제작이 이루어지고 있다는 사실은 이번에 공개된 사진을 보면 알 수 있다. 제작 발표로 2달밖에 지나지 않았는데… 그러나 『택틱스 오우거』나 『전설의 오우거 배틀』 중에 하나에만 전력 질주한다면 더 빠르지 않았을까?

은하영웅전설

- 제작사: 마이크로 비젼
- 가 격: 미정
- 장르: 시뮬레이션
- 발매일: 96년겨울
- 기타: 없음

개발상황 73%

폴리곤 함대에 입힌 텍스처의 퀄리티를 높이는 작업을 하고 있는 도중 조금 문제가 생겼다고 한다. 아직도 헤매고 있는지는 알 수 없지만 도대체 어떤 문제일까? 설마 함대 창문에 사람의 얼굴이 보일 정도로 하려는 것은 아니겠지. 어쨌든 맵 화면과 혹성 화면은 순조롭게 진행중이라니 조금은 안심이다. 그런데 벌써 70%이상인 이 게임이 왜 겨울에 발매된다는 거야!?

에너미 제로

- 제작사: 워프
- 장르: 인터랙티브무비
- 발매일: 96년 가을
- 기타: CD ROM 4장
- 가 격: 6,800엔

개발상황 10%

플레이 스테이션에서 갑자기 새턴으로 옮겼기 때문인지 개발 상태가 상당히 미약하다. 화면도 플레이 스테이션용 화면이고… 하지만 일단 등장한다니까 발매되기는 하겠지. 그리고 CD ROM 4장중 한장이 오프닝이라는 사실은 정말 놀라지 않을 수 없는 부분이다.

랑그릿사III

- 제작사: 메사이아
- 장르: 시뮬레이션
- 발매일: 96년7월12일
- 기타: 없음
- 가 격: 6,200엔

개발상황 80%

현재 이미지 일러스트와 설정, 구성은 모두 끝났다고 하는 『랑그릿사III』. 시리즈 최고의 걸작이라고 말하고는 있지만 어찌보면 당연한 것 아닐까? 16비트에서 32비트로 바뀌었으니 그래픽, 사운드 모두 파워 업되는 것은 당연하다고 생각된다. 내 생각이 틀린걸까?

앞으로 속속 등장할 새턴의 소프트웨어 군단. 현재 많은유저들이 기대하고 있는 주목 소프트들은 어느정도나 개발이 진행되고 있을까? 여기서는 그런 유저들의 궁금증을 해소시켜주기 위해서 앞으로 발매될 새턴 소프트들의 개발상황을 공개하겠다.

보내실 곳

서울시 용산구 청파동 3가 29-16 윤민빌딩 2층 140-133 『새턴의 신봉자 고바위』앞

M2 올 연말에 출시된다!

최근 마쓰시타는 M2 관련 정보 누출에 지나칠 정도로 신경을 쓰고 있다. 그 때문에 사실 M2에 관한 정보는 그다지 공개된 내용은 없었던 것이 사실이다. 발매시기는 내년 봄이라는 것 이외에는…

하지만 최근 파나소닉 엔터테인먼트 쪽의 움직임을 보면 의외로 M2용 소프트의 발매 시기를 올 연말을 목표로 하고 있다는 이야기가 나돌고 있다. 결국 소프트는 물론 하드 역시 올 연말에 발매될 가능성이 충분하다는 계산이 나오게 된다. 그동안 M2가 나오기를 내년봄까지 기다리고 있었던 게이머들에게는 참 다행스런 소식이 아닐 수 없다. 물론 하드와 동시 출시되는 소프트의 문제와 확장성의 문제 때문에 발매시기를 정확히 발표할 수는 없지만 올 연말을 최후의 데드라인으로 생각하고 있는 듯했다.

소프트 쪽의 소식으로는 아직 어떠한 타이틀이 나올 지 언급도 없지만 캡콤을 비롯한 일본 내의 유명 메이커들이 참여하고 있음은 부인할 수 없는 사실인 것 같다. 만약 일반인들이 생각하고 있는 것을 훨씬 뛰어 넘는 유명 메이커가 가세하고 있다면 어쩌면 M2는 또다시 하드웨어의 태풍을 일으킬 가능성도 충분히 가지고 있는 셈이다.

현재까지 알려진 소프트로는 『D2』와 레이싱 게임, 캡콤이 참여한 이후에 개발하기 시작한 것으로 알려진 격투 액션 게임, 아케이드와 연결시킬 수 있는 시스템을 갖춘 게임 등 이미 알려진 것만으로도 충분히 화려한 소프트가 나올 것이라는 것을 기대할 수 있다. 더구나 N64와 동시에 발매되었던 소프트 중에 일본식 장기 게임이 있었던 것을 보더라도 알 수 있듯이 일본에서의 테이블 게임은 우리의 상상을 뛰어 넘을 정도의 인지도를 가지고 있는 듯하며 M2 역시 테이블 게임이 동시 발매될 가능성이 큰 것으로 보인다. 이는 그동안의 하드웨어로는 볼 수 없었던 그래픽의 차이를 가장 잘 표현할 수 있는 부분 중 하나라는 의식 때문이기도 할 것이다.

파나소닉 엔터테인먼트는 M2에 참여하면서 소프트의 개발에 주력해 온 것이 사실이지만 어쩌면 하드웨어 부분도 참여하지 않을 수 없게 될지도 모른다.

어떤 의미에서 SS과 PS 그리고 SFC, N64 등이 다른 연령층의 유저를 목표로 하고 있다면 유저의 취향이 겹치는 부분이 많다고 하더라도 앞으로는 연령층에 맞는 하드웨어의 분화가 이루질 것이다. 그렇다면 M2는 결국 닌텐도 + 새턴 유저들을 그 목표로 삼아야 한다는 결론이 나오게 된다. 결국 아케이드에서 즐기던 게임을 얼마나 빨리 가정용으로 이식해서 유저들을 만족하게 해 줄 수 있느냐의 싸움이 시작될 것이다. 현재 캡콤과 코나미에서는 M2 기판을 사용한 아케이드 게임의 개발에 이미 착수한 상태인 것이다.

이달의 기대 소프트

캡틴 쿼저

스튜디오 3DO의 신작 『캡틴 쿼저』는 미국풍의 코믹한 분위기를 잘 연출한 슈팅 게임이다. 국내에서도 저가에 발매되어 3DO 유저들 사이에서는 호평을 얻고 있는 작품이기도 하다. 웨스턴 풍의 신나는 BGM과 박력 넘치는 무기들은 스트레스를 말끔히 씻어 준다.

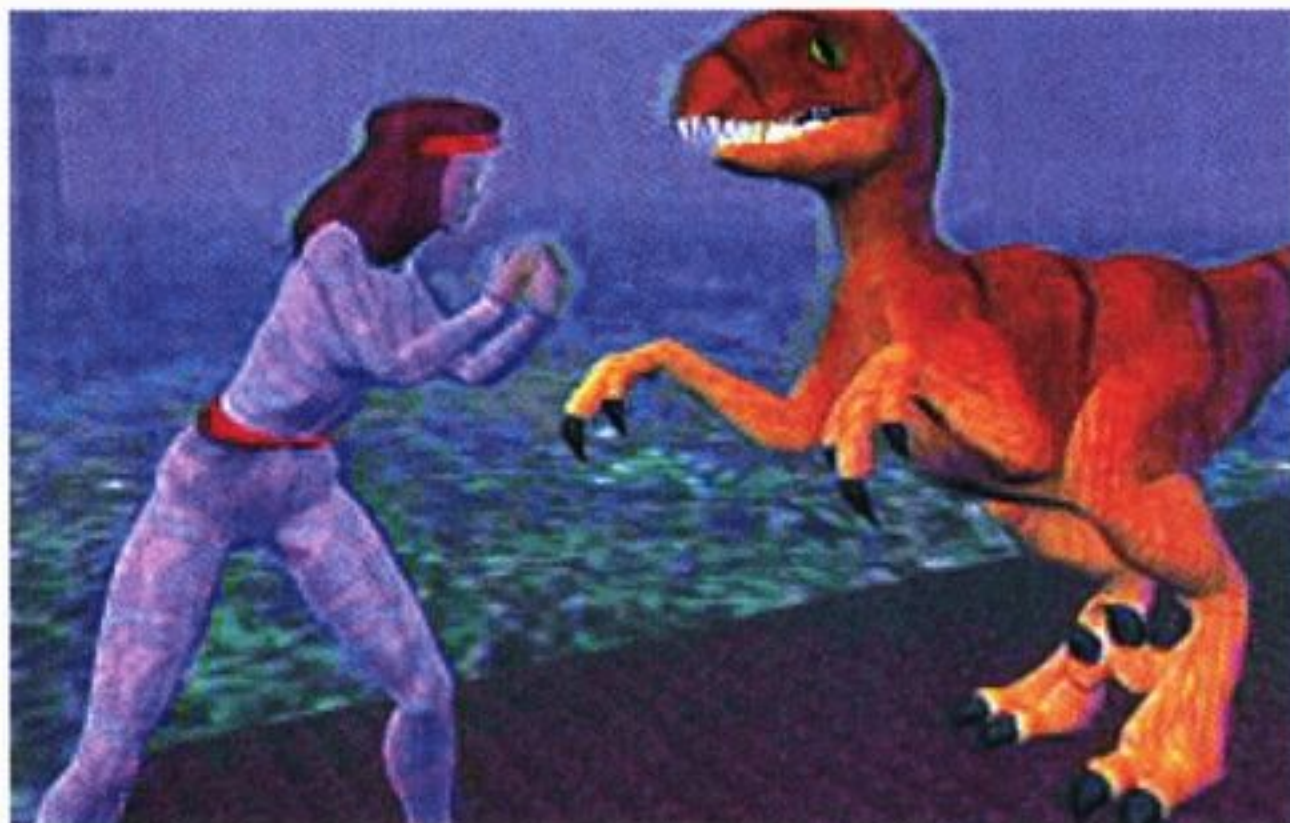
슈팅/스튜디오 3DO/ 발매중/ 39,000원

M2가 컨슈머기로서 성공할 조건은?

1. 대작 소프트의 존재 여부
2. 대형 소프트 메이커의 참여
3. 저렴한 가격
4. M2가 어떤 유저층을 대상으로 할 것인지를 정한 후 그에 관한 것이 서드 파티와 호흡이 잘 맞아야 한다
5. 하드는 완벽한 성능을 가지고 있어야 한다

M2에 있어서 꼭 추가했으면하는 기능은?

1. 확장 메모리
2. AV 시스템과의 연결 기능
3. 가능하다면 8MB의 메모리
4. 본체에 통신용 포트 2개
5. 부트 램 카드
6. MPEG2
7. 인터넷 접속

M2에서 매력을 끄는 부분 BEST 10

3DO 타인업

국내에서도 인기를 모았던 『지구공습 2019』의 속편!

© Electronic Arts

쇼크 웨이브2

장르	슈팅	발매일	발매중
제작사	일렉트로닉 아츠	발매가	59.95 달러

헐리우드 영화를 방불케하는 게임. 에일리언의 야망을 분쇄한 전작으로부터 20년후 대폭적인 변혁이 일어나며 우주 국가는 한동안 평화를 지키는 듯이 보였다. 하지만 에일리언이 개발했다고 여겨지는 수수께끼의 물체가 발견되면서 새로운 스토리가 시작된다.

국내에서도 『지구공습 2019』라는 타이틀명으로 대단한 인기를 끌었던 쇼크 웨이브의 후속작이 등장한 것이다. 미션은 전체 13개로 이루어져 있으며 전작과 마찬가지로 난이도는 높은 편이다. 사용할 수 있는 전투기, 무기 등이 엄청나게 많으므로 특히 슈팅에 자신있는 유저들을 흥분시키기에 충분한 게임이라고 여겨진다. 게임의 화면은 헐리우드 영화를 능가할 만큼 완벽하며 문자 그대로 게임이라기 보다는 작품이라는 느낌을 주는 게임이다.

게임 곳곳에 흐르는 황홀한 무비

저절로 탄성이 나올 정도로 아름다운, 실사와 CG가 융합된 무비가 게임 전편에 걸쳐 나온다. 미션을 종료할 때마다 또는 스토리가 전개될 때마다 멋진 무비가 흐르게 된다.

미션의 수행에는 철저한 분석과 훈련이 불가피!

앞서 이야기한 것처럼 높은 난이도의 어려운 스테이지가 가득하다. 그러므로 미션 수행 이전에 철저한 분석과 슈팅 훈련이 불가피한 것이다. 항공모함 「The CORTEZ」에는 공략을 도와주는 여러가지 기능이 탑재되어 있으므로 반드시 이용해 보도록 하자. 우선 여기에서는 혹성에 관한 정보나 사용할 수 있는 탑승기, 무기에 관한 상세한 정보를 얻을 수 있는 동시에 부하 승무원들과의 커뮤니케이션에서도 중요한 정보를 얻을 수 있으므로 빠짐없이 점검해 보아야 한다.

코믹한 공룡들의 대전 플레이!

© LG Electronics

프라이멀 레이지

장르	격투 액션	발매일	발매중
제작사	LG전자	발매가	59.95 달러

이미 미국에서 아케이드 게임으로도 인기를 모았던 『프라이멀 레이지』가 3DO로 완벽하게 이식되어 격투 액션 팬들을 기쁘게 해 주고 있다. 옵션도 충실해졌기 때문에 뛰어난 게임성을 즐길 수 있다. 선택언어도 영어는 물론 일본어, 불어, 이태리어 등 모두 7개국 언어에 대응하도록 되어 있으며 손쉽게 메뉴에서 선택할 수 있도록 되어 있어 LG전자의 수출용 소프트로도 기대가 클 것으로 보인다.

특별한 옵션으로는 피가 흐르는 신을 삭제할 수 있는 것으로 이는 한국이나 일본 등 잔혹한 신이 문제가 될 것을 염두하여 만들어 진 것으로 보인다.

게임의 기본 배경은 공룡의 모습을 빌린 신들을 캐릭터로 하는 격투 액션이다. 등장 캐릭터가 공룡들이기 때문에 긴 꼬리로 상대를 공격하거나 입에서 불이나 차가운 바람을 뿜어 내기도 하며 그 움직임이 약간은 코믹한 면을 가지고 있으며 그 캐릭터의 숭배자들이 게임 중간에 응원을 해주는 모습 또한 코믹한 연출이라고 할 수 있다. 하지만 커맨드 조작은 약간 어려운 편으로 한 캐릭터가 가지고 있는 다채로운 기술을 자유자재로 사용할 수 있을 때까지는 많은 연습이 필요하다.

기다리던 국산제작 기대신작 3종 일제히 발매된다!

- ◐ 극초호권 7월 2일
- ◐ 배틀 블루스 7월경
- ◐ 아마게돈 7월경

가격은 예정대로 39,000원으로 이 세 작품 모두 저가라는 것 이외에도 국내에서 최초로 제작된 차세대 게임 소프트라는데에 그 의의가 있다. 이 세가지 소프트 모두 챔프에서 여러번 게재된 적이 있기 때문에 이번에는 간략한 소개만을 하겠다.

아마게돈

© LG SOFTWARE

장 르	슈팅	발 매 일	7월경
제 작 사	LG 소프트웨어	발 매 가	39,000원

❶ 마리아.
❷ 너의 기억속으로
❸ 이대로
❹ 아주작은 기쁨.

먼저 아마게돈에는 보너스 메뉴로 오리지널 사운드 트랙이 들어 있는 것이 가장 큰 특징이라고 할 수 있다. 현재 인기를 얻고 있는 마리아 외 4곡이 들어 있는데 그 곡목은 다음과 같다. 아마도 영화『아마게돈』을 보신 분이라면 기억나는 사운드 트랙일 것이다.

물론 가사도 전부 있으며 한 스테이지를 클리어할 때마다 보너스로 아마게돈 영화의 슬라이드를 볼 수 있게 제작되었다. 애니메이션은 아니지만 성우가 직접 나오기 때문에 영상 소설을 보는 듯한 느낌을 주며 최불암, 이병헌 등 당시 성우들의 목소리를 다시한번 들을 수 있다.

배틀 블루스

© SHIN'S DECO

장 르	전략 시뮬레이션	발 매 일	7월경
제 작 사	신즈데코	발 매 가	39,000원

국가 간의 경쟁으로 인해 군대를 테러단체의 무력진압에 참여시킬 수 없었던 도시 국가 책임자들은 너도나도 용병을 고용하기 시작하였다. 이런 배경 속에서 벌어진 전설적인 용병들의 잊혀져간 이야기를 게임화한 배틀 블루스. 몇달후에는 약간 다른 모습으로 IBM 버전이 등장한다니까 그것도 기대해 볼만하다.

극초호권

© VICCOM

장 르	격투 액션	발 매 일	7월경
제 작 사	빅콤	발 매 가	39,000원

빅콤의 격투액션『극초호권』. 이미 3DO는 발매중이며 앞으로 아케이드와 IBM 버전으로도 출시될 예정으로 모두다 기대해도 좋을 듯 싶다. 이렇게 멀티플랫폼이 유행한다면 앞으로 게임기간의 특성이 없어질지도…

중국 명나라 시대부터 극초호권 이라는 신비의 권법이 전해져 내려오고 있었는데 이 권법은 하늘과 땅을 자유롭게 날아 다닐 수 있으며 한시대를 거머쥘만한 전설적인 비법이지만 그것은 자취를 알 수 없는 전설일 뿐이었다. 그러나 극초호권의 전수자와 대결해 살아 남은 강호의 최고수 7명이 각각의 권법책을 만들기 시작한다.

수십년이 흐른 후 드디어 극초호권 비법권을 완성하였으나 극초호권을 독차지하기 위한 배신과 암투가 벌어져 이 책은 7개로 나누어져 다시 그 모습을 감추게된다. 극초호권은 총 12명의 캐릭터에 보스 캐릭터 3명을 추가하여 사용할 수 있다. 각 캐릭터마다는 막고차기, 날라찍기, 낙법, 체공 등 10종류 이상의 격투기를 구사하며 게임중 캐릭터의 교체가 가능하다. 스페셜 스테이지도 마련되어 있어 흥미진진한 대전을 펼칠 수 있을 것으로 기대가 된다.

700 - 9661 차세대 게임정보

완전히!! 변했습니다.

새로운 맛...풍부한 영양가...맛있는

700-9661

403번 소프트 매매는 여러분의 엽서를 기다리고 있습니다.
판매하고 싶은 물건이나 구매를 희망하는 물건이 있으시면 망설이지 마시고
관제 엽서를 이용해 보내 주세요.

보내실 곳은 (서울시 용산구 청파동 3가 29-16 윤민 빌딩 203호 최마빡 앞)입니다.
관제 엽서에는 주소와 전화번호 또는 삐삐 번호를 반드시 기입해 주시고 원하시는
물건과 가격을 적으시면 됩니다.
여러분의 많은 참여를 부탁드립니다.

3분/300원 30초/50원 불건전 정보신고 080-023-0113

아케이드 연구실

허우적

날씨는 푹푹쪄 열받는 여름인데 아케이드 업계는 왠지 썰렁썰렁. 일본에서도 대작을 준비 중에 있는지 발매되는 작품이 없어 오락실도 신종 게임을 찾아 보기가 어렵다. 한두달 전까지만 해도 꾸준히 발매되는 신 게임에 아케이드 유저 못지않게 기뻐했는데 … 이번 달에는 ADK에서 제작된 『닌자 마스터즈』와 남코의 3D 슈팅 게임 『제비우스 3D 그래픽』이 발표되어 그나마 썰렁한 오락실의 분위기를 살려주고 있다. 하지만 게임성은 유저 자신이 스스로 판단해야 할 문제이고. 무성한 소문만을 몰고다니는 『버철 화이터3』는 8월 발매 예정이었다가 10월로 연기되었다는 소문이 있고, 많은 격투 팬들의 기대를 끌었던 SNK의 기대작 『킹 오브 화이터즈 '96』이 드디어 7월 중순경에 한국에 착륙한 다는 따끈따끈한 소식 …. 다음달은 『킹 오브 화이터즈 '96』으로 오락실에 후끈거릴 것 같다는 예감이 ~

이달의 기대 소프트

덱 애슬릿

● 3D 스포츠/ 세가/ 플레이 중

과거 『하이퍼 올림픽』의 명성에 뒤지지 않는 세가 AM3연의 3D 폴리곤 스포츠 게임이 등장했다. 쇠자를 무지막지하게 마구 튕겨대는 기술을 아직도 보유하고 있는 팬이라면 이 『덱 애슬릿』도 문제 없을듯. 깨끗한 그래픽과 실감넘치는 액션, 열광하는 관객의 환호성 등 흡사 경기장에 와 있는 느낌을 준다. 올림픽의 메인 종목인 육상 10종 경기의 묘미를 각 캐릭터를 골고루 사용하며 10종 경기의 매력을 충분히 느낄 수 있는 게임이다.

슈팅 게임의 과거와 현재 그리고 미래

2월 동경 AOU쇼에서 등장해 슈팅을 좋아하는 팬들의 시선을 집중시켰던 남코의 『제비우스』 시리즈 최신작 『제비우스 3D 그래픽』이 폴리곤으로 등장했다. 게임을 해 본 플레이어라면 알 수 있지만 기본적으로 오리지널 『제비우스』와 동일한 횡 스크롤이다.
이번호 아케이드 연구실에서는 제비우스의 발매에 발맞춰 슈팅 게임의 과거와 현재 미래를 고찰해 본다.

1978년 아케이드 게임의 시초라 할 수 있는 타이토의 『스페이스 인베이더』는 사회 현상까지 바꿔 버렸다. 우리나라 소규모의 오락실이 「인베이더 하우스」로 바뀌고 세가와 닌텐도 등 대기업 메이커에 아류 게임을 만들게 하는 등의 파워를 갖고 있었다.

『인베이더』의 열기가 식기 시작한 79년 말, 남코가 발매한 『갤럭시안』이 「포스트 인베이더」로서 주목되었고 『갤러그』, 『갭프라스』 등 남코는 슈팅 게임의 수작을 계속해서 발매하였다. 같은 류의 뛰어난 게임이 연이어 발매되고 「총을 쏴서 적을 쓰러뜨린다」라는 심플한 규칙 때문에 슈팅 게임은 TV 게임의 스탠다드로서 정착해 갔다.

『스페이스 인베이더』(패밀리용/ 타이토/ 1985) 아케이드용 당시부터 화면 내에는 한발밖에 미사일이 존재할 수 없었기 때문에 게임의 속도감은 약간 느린감이 없지 않았다

확대를 계속해 가는 슈팅 게임

수요가 있는 장르는 대량으로 제작되고 그 안에서 명작이 탄생하는 것도 사실이다. 『스크램블』(81년/ 코나미)과 『제비우스』(83년/ 남코), 『그라디우스』(85년/ 코나미) 등이 있다.

특히 『제비우스』는 『1천만점에의 해법』과 게임으로서는 처음으로 게임 뮤직 앨범 『VIDEO GAME MUSIC』으로 까지 발전했다. 이렇게 『제비우스』를 둘러싼 현상은 현재 게임 문화의 모형이 되었다.

그러나 발매 타이틀이 많으면 새로운 아이디어가 고갈되는 것도 마련이다.

출산의 고통을 꺼리는 (혹은 산출할 수 없는)메이커는 인기 게임이 이미 채용하고 있는 아이디어를 후속 게임으로 안이하게 사용하게 되어 버렸다.

새로운 아이디어를 갖지 못한 게임은 다른 게임과의 차별화를 위해 자기(自機)의 「스피드」, 「적의 수」, 「탄 수」, 「무기의 위력」 등의 수적인 부분을 점차 늘려갔으며 또 유저도 향상되어 가는 부분에 익숙해져 게임을 제작하는 메이커도 점차 그 숫자가 감소하지 않을 수 없게 되었다. 그중 비근한 예가 공격의 백 업이다. 원조 『인베이더』는 한 발씩 미사일을 발사해서 공격하였다.

그러나 지금에서는 미사일과 탄이 아닌 화면의 끝에서 끝까지 도달하는 막대기 모양의 바와 화면 전체를 뒤덮는 듯한 것으로 공격을 하는 것이 당연시되어 있다.

『제비우스』 개발자 엔도우 마사노부 씨는 『그라디우스』 이후 주류가 되어 있던 슈팅 게임을 다음과 같이 표현하고 있다.

"옛날의 슈팅은 한발한발 겨냥해서 쏘는 소위 과녁형 게임이었습니다. 하지만 최근 게임은 그런 면에서 큰 차이를 보이고 있습니다. 그것은 쏜다기 보다는 쓸어버린다는 개념입니다"

또 슈팅 게임을 오랜시간 만들어 온 동아 플랜의 개발자도 "『제비우스』 시절과 지금의 슈팅 게임은 별개의 것입니다"라고 말하고 있다.

불꽃 기둥이 사방으로 넓어지고 적을 태워버린다는 과격한 파워 업이었다. 바야흐로 「탄을 쏘아 공격한다」라는 개념은 존재하지 않았다

비행기의 추진력을 무시한 초강력 파워 업한 작품. 공격이 강력하게 되는 것에 비례해서 적의 강도도 상승하고 있다

아이템을 취하면 무기가 파워 업한다. 탄수가 증가하고 공격 범위가 넓어지는 정도의 뛰어난 게임이었다

급상승하는 유저 레벨

슈팅 게임을 좋아하는 유저의 레벨 업은 메이커를 숫자적으로 포화상태가 이루도록 한 계기가 되었다.

득점이 그 이상 카운트 되지 않는 상태인 '카운트 스톱'을 목표로 하는 유저가 80년대에 많이 존재했다(『제비우스』의 경우가 1천만점이 유명). 오락실의 게임기에도 하이 스코어 데이터에 자신의 이름을 입력하는 것이 유행이 되어 유저의 하이 스코어 경쟁에 박차를 가하게 되었다. 그들 하이 스코어를 목표로 하는 유저들은 카운트 스톱을 달성하기 위해 몇시간이나 오락실에서 게임을 계속하게 되었다.

한 유저가 하이 스코어를 목표로 단돈 100원으로 몇시간이나 게임을 점령하는 것을 좋아하지 않은 경영 업자들은 게임이 어려워 자연히 플레이 시간을 단축시키는 것을 바라게 되었고, 그 결과 자연적으로 일본에서 제작된 기판을 들여와 손을 댄 즉, 게임성을 어렵게 만드는 편법마저 발생하게 되었다. 어떻게 보면 슈팅 게임을 좋아하는 유저의 의향보다는 플레이 시간을 단축시켜 금전적인 이익을 보려는 업자들의 의향이 우선시된 게임 난이도의 설정이라고 할 수 있다.

한 예로서 일본의 게임 제작사 동아 플랜은 인컴 테스트(새롭게 제작한 기판을 시중에 발매하기 이전에 그 게임의 테스트 및 유저의 반응을 보기 위해 일시적으로 특정 오락실에 설치하는 것)에 내놓은 게임을 매니어가 갑자기 완벽하게 공략하고 있는 모습을 보고 난이도를 높게 재설정하게 된 일화도 있었다고 한다.

슈팅 게임의 미래

슈팅 게임이 현재와 같은 상황에 빠져 버린 것은 메이커의 공급과 유저의 수요, 중간에 위치하는 오락실 경영상의 의향 또 그 이외의 어떤 것에 원인이 있는가를 언급하는 것은 「닭이 먼저냐 달걀이 먼저냐」라는 식으로 발상의 근원을 찾기 어려운 문제이다.

한편 일각에서는 이 상황을 타파하기 위해 "슈팅 게임을 아직 새로운 가치관과 재미가 있기 때문에 연타와 파워 업이라는 현존의 슈팅 게임의 재미와는 다른 것을 발견해야 한다"고 주장하고 있다.

「총알을 쏘아 적을 쓰러뜨린다」라는 심플한 규칙 때문에 모든 사람에게 사랑받는 TV 게임의 스탠다드로서 존재해 온 슈팅 게임.

그러나 그 심플함 때문에 플레이어는 항상 물러설 수 없는 최전선에서 총알을 계속해서 쏘는 것을 강요받고 있다.

경우에 따라서는 뒤로 되돌아가는 것이 가능한 마리오와는 달리 앞으로 앞으로 전진하는 것만을 숙명지어진 슈팅 게임의 앞길에는 도대체 무엇이 기다리고 있는 것일까?

신 캐릭터 등장!! 챔프에 이혼다가 있다면 『VF3』에 다카 아라시가 있다!

버철 화이터 3

드디어 수수께끼의 베일에 싸여있던 『버철 화이터3』의 신 캐릭터가 공개되었다. 무성한 소문을 불러 일으켰던 이 사람은 근육맨이 아닌 비만 덩어리의 남자 캐릭터였다. 과연 그 캐릭터의 전모는?

버철 화이터3 또 하나의 신 캐릭터는 스모 선수!!

지금까지 뚱뚱한 남자라는 것 이외에 거의 모든 것이 수수께끼의 베일에 싸여있던 『버철 화이터3』 두번째 신 캐릭터. 지난 6월 6일 장난감 쇼에서 드디어 그 비밀의 베일이 벗겨졌다!! 우리들 눈앞에 그 모습을 드러낸 신 캐릭터는 의심할 여지없는 스모 선수였다!!

그 신 캐릭터 '다카 아라시'는 세가 부스 특설 스테이지에서 행한 스즈키 유 토크쇼 중에서 발표되었다. 묶어 올린 상투, 이름처럼 매그림이 들어가 있는 앞치마 모양의 드립 등 그 용모는 틀림없는 역사(力士).

격투 스타일은 당연히 스모의 밀고, 잡고, 던지는 동작이 주류가 될 것이다. 제프리와 상당히 비슷한 격투 스타일의 캐릭터가 되지는 않을까?

스즈끼 유가 말하는 다카 아라시는?

이름: 다카 아라시
성별: 남자
연령: 27세
혈액형: O형
격투 스타일: 스모
국적: 일본
직업: 역사(力士)

아오이의 등장 발표로부터 3개월이 지난 지금 '다카 아라시'는 흔히 게임에 등장하는 역삼각형의 샤프한 이미지가 아니지만 그 나름대로 멋을 갖고 있다. 웬만한 펀치에는 끄떡하지 않으며 하이 킥이라든지 그밖의 어떤 기술도 구사하는 캐릭터가 만들어질 때까지 기다린 끝에 창출된 것이 다카 아라시이다.

그의 격투 스타일도 무언가 독특한 권법의 소유자를 늘리고 싶다는 생각에서 합기도와 스모를 생각한 끝에 『버철 화이터』의 스타일은 이종 격투기전이므로 일본의 전통적인 스포츠가 들어가는 것도 이상하지 않다고 생각하여 스모가 채택되었다. 이렇게 해서 『버철 화이터3』에 등장하는 캐릭터중에 전형적인 일본인 상을 갖는 캐릭터를 만들다 보니 합기도와 스모라는 일본 권법에 연상시켜 '아오이'와 '다카 아라시'가 등장하게 되었다.

AM2연 스케치

신 캐릭터는 제프리보다 거대!

다카 아라시는 개발 테스트상에서는 최초 220cm로 설정되었지만, 너무 큰 느낌이 들어서 지금은 2m정도로 조정하고 있다. 또 체중도 처음에는 250kg 정도로 진행하고 있는데 이것도 약간 가볍게 할 예정이다. 다카 아라시가 어떤 기술을 구사할 것인지 기대해도 좋다. 아오이에 관한 것은 혈액형을 A형으로, 나이는 17~18세, 3월생으로 쿄토 출신이다. 그 밖에도 자세한 것은 계속 결정중이다.

앉은 키가 파이와 거의 동일한 다카 아라시. 격렬한 기술을 사용할 것 같은 캐릭터이다

『VF』시리즈에서 제일 거한이었던 제프리였지만 다카 아라시는 이보다 훨씬 크다고 한다

이번은 스트리트 화이트!!

스모 캐릭터의 등장으로 가장 주목되고 있는 기술과 스테이지. 예를들면 다카 아라시의 스테이지는 씨름판, 링 아웃이면 패배, 씨름판에서 던져 버리면 역전 승리!! 이런 장면도 생각할 수 있지 않을까?

다카 아라시와 파이의 대전에서 파이는 무사할까?

© 1996 SEGA

오늘은 왠지~ 가슴이 탁 트이는 오락실에 가고 싶다!

―원더파크 안양점―

비좁은 공간에 다닥다닥 붙어있는 오락기계, 숨이 턱턱 막히는 실내 공기에 어수선하게 놓여 있는 의자들. 아무리 게임이 좋다하더라도 이젠 도저히 못참겠다!! 고 부르짖는 유저가 있다면 바로 이곳 안양 중심지에 위치한 「동성 조이컴 원더파크」를 추천하고 싶다.

안양 죽돌이들의 무전을 받고 출동한 허우적은 원더파크의 문을 두드린 순간 가슴이 뻥 뚫리는 듯한 시원함을 느꼈다. 가지런히 놓여진 오락기계에 썰렁하지 않은 내부 장식. 각종 대형 게임기들로 장식되어진 안양 원더파크는 95년 말에 개장해 공간의 미를 확실히 살린 건전한 놀이공간으로 벌써부터 주목받고 있다.

청소년들의 게임만을 위한 공간이 아니라 격무에 시달리는 청장년층, 그리고 여성들에게까지 모든 연령층의 놀이공간 추구를 위한 젊은 사장님의 꼼꼼한 배려도 느낄 수 있었다. 밝은 조명 아래에서 아키라로 게임을 즐기고 싶은 유저가 있다면 이곳 안양 원더파크로 초청하고 싶다.

이곳이 바로 안양 원더파크 내부. 보기만해도 시원하죠?!

저기 앉은 저 누나도 즐겨 찾는 곳이 바로 이곳이래요

이 아저씨는 회사 땡땡이치고 몰래 와서 『에어 컴뱃』을 즐기다니 이젠 땡땡이는 우리들만의 전유물이 아니다

아케이드

『용호의 권 3』 전국 최강자 탄생!!

-네오지오 장학금 타기 게임 경진대회 막 내려-

장장 2달여에 걸친 네오지오 장학금 타기 『용호의 권3』 경진대회는 6월 16일 신당동에 위치한 네오지오 랜드에서 그 화려한 막을 내렸다.

이날 치뤄진 네오지오 장학금 타기 경진대회는 지난 3월부터 시작된 예선전 및 준준결승, 준결승을 우수한 기록으로 통과한 플레이어들이 오직 한판으로 누가 빨리 엔딩을 보는 가로 우승을 결정한다는 게임 규칙 때문인지 1초라도 단축시키기 위해 무던히 안간힘을 쓰고 있었다. 게임에 참가한 친구들 뿐만 아니라 친구를 응원하기 위해 온 친구들로 바글바글, 게다가 일요일을 맞아 그동안 쌓인 스트레스를 풀기 위해 온 친구들로 감기 걸린 허우적이 앉아서 쉴 자리도 없었다. 마지막 스테이지에서 아깝게 진 친구가 눈물을 찌익~ 흘리면서 한번만 더 기회를 달라고 아저씨를 붙잡고 늘어지는데 규칙은 규칙이라고. 이날 참석한 유저들에게는 빅에이에서 직접 제작한 지갑을 선물로 증정했는데 허우적 누나가 지갑받는 것을 보고 지갑 하나만 더 주면 안 울겠다고 하니 마음약한 허우적은 어쩔 수 없이 흑흑 내 지갑.

형제가 같이 참석해서 초등부와 중등부의 상품을 모조리 싹쓸이한 친구도 있었으니 형제는 과연 용감했다. 이날은 또한 자울스에서 출시된 『신황권』도 선보여 항상 새로운 게임만을 추구하는 유저들에게 또다른 재미를 선사했다.

자랑스런 결승전을 통과한 얼굴들

내가 십년만 늙었어도 오늘 챔피언은 바로 난데

자울스의 신황권을 두명의 플레이어가 신나게 즐기고 있다. 형아들 재미있어요?

김대환 사장님의 우승자 시상식

장학금 수혜 명단

초등부 1등 - 진경선
2등 - 신동호
3등 - 이성율
4등 - 정재영
중등부 1등 - 박민성
2등 - 조상헌
3등 - 민재기
4등 - 박효성
고등부 1등 - 김종인
2등 - 정대인
3등 - 이차영두
4등 - 이치환

시나리오 시상식

장려상 김태윤, 이경환

SEK '96에서 격찬한 화제의 VR 체험기

—대농그룹의 「배틀 테크」—

대농그룹 본격적 게임 산업체 참가

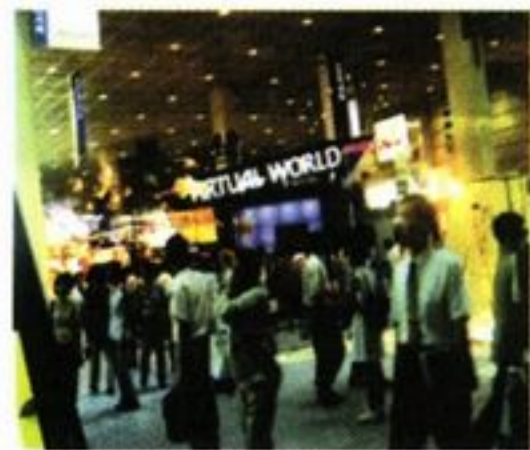
국내 최대 규모 컴퓨터 행사인 「제 10회 한국 컴퓨터 소프트웨어 전시회(SEK '96)」가 18일 한국 종합전시장에서 개막됐다.

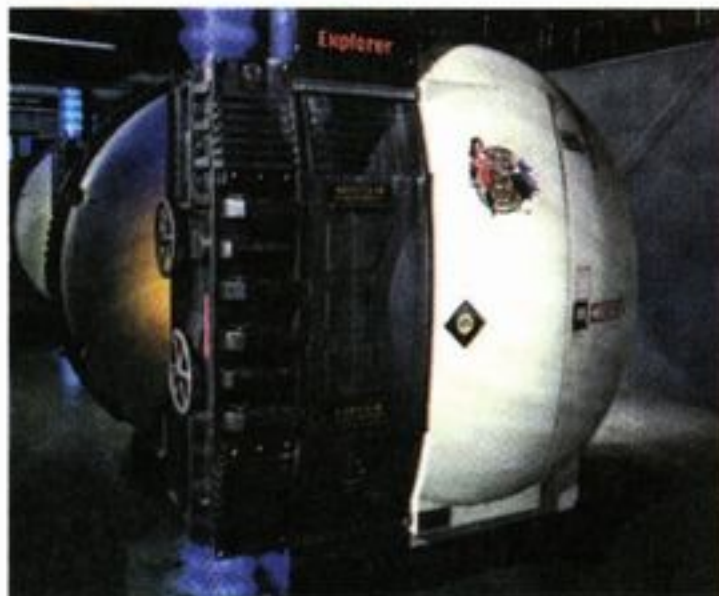
6월 22일까지 계속된 이번 행사에는 인터넷, 멀티미디어 분야에서 다양한 신제품들이 대거 쏟아져 나와 관심을 끌었다.

특히 게임을 즐기는 팬들의 눈을 끈 부스는 한메 네트워의 버철 월드.

대농그룹은 지난 6월 13일 미국 첨단 게임운영업체인 버철월드 엔터테인먼트사와 소프트웨어 및 게임 센터 운영 협력사업에 관한 계약을 정식으로 체결했다. 이에 따라 대농그룹은 올해 연말에나 늦어도 내년 3월경에 서울 강남에 약 120평 규모의 가상체험센터 1호점을 여는 것을 시작으로 본격적으로 첨단 오락사업을 개시하게 된다.

첨단 멀티 시스템 탑재

장장 5년여의 기간을 투자해 설계된 밀폐형 원통 콕핏(COCK-PIT)과 『배틀 테크』, 『레드 플래닛』은 기존에 소개된 버철 시스템을 초월한 초과학적인 버철 게임의 실제를 만끽할 수 있다.

문전성시를 이루는 버철 월드 부스

미래형 최첨단 테마파크로서 미국뿐만 아니라 일본에서도 각광 받고 있는 버철 월드는 밀폐된 원통형 머신 콕핏을 4인용이 플레이하는 것으로 가상의 적은 플레이 3인뿐이다.

이것이 콕핏이다

콕핏의 내부

14개에 달하는 대형 스크린과 상황 모니터, 게임시 상대편이 발사한 로케트가 자기 옆으로 지나가는 것도 느낄 수 있는 12개의 스피커로 지원하는 서라운드 입체 음향, 최첨단 컴퓨터 그래픽은 로보트 조정이라는 믿기지 않은 경험을 준다.

배틀 테크 와 레드 플래닛 의 세계에 여러분을 초대합니다

31세기 외딴 행성 Solaris 를 배경으로 사투를 건 로보트들간의 전투를 스토리로 한 『배틀 테크』와 화성의 폐광을 배경으로 하는 우주선 레이스 『레드 플래닛』이 이번에 소개될 소프트웨어다.

벌써 미국에는 『배틀 테크』와 『레드 플래닛』을 즐길 수 있는 수천여개의 게임 센타가 있으며 일본 기야마치 어뮤지엄 빌딩의 버철 월드 센타에서 많은 매니어들의 인기를 끌고 있다.

『배틀 테크』는 플레이어가 로보트(메크)의 전사가 되어 콕핏을 타고 이차원 배틀을 체감하는 버철 리얼리티 스포츠 게임

『배틀 테크』게임 장면들

수륙 양용 기체를 조정해 코스를 주회하는 초스릴감 넘치는 마하 배틀 레이스를 가상체험하는 『레드 플래닛』

최신예 컴퓨터와 하이테크를 구사한 가상 현실의 현장감은 압권이다!!

플레이어는 1층 접수처에서 『배틀 테크』와 『레드 플래닛』를 선택. 기야마치 어뮤지엄에서는 한번에 8명 동시 플레이가 가능하다

호혈사 일족 캐릭터, 이색 게임에 등장!!

크라크라 키라키라 대작전

아트라스에서 올 여름을 겨냥한 새로운 작품으로 호혈사 일족의 클라라가 주인공인 액션 게임 『크라크라 키라키라 대작전』이 발매를 기다리고 있다.

쿼터 뷰의 캐릭터 액션

마법 나라를 무대로 클라라와 키라라가 대활약한다!!

사선 방향에서 본 액션 게임. 오랜만에 아케이드로 이런 타입의 액션 게임이 등장해 쿼터 뷰 액션을 좋아하는 사람들에게는 낭보가 아닐 수 없다.

게임의 무대가 되는 것은 마법 나라 「미라클 월드」로 이곳은 클라라의 고향이기도 하다. 플레이어는 이 마법 나라를 무대로 굉장히 이상한 적 캐릭터들과 액션을 전개한다. 스테이지에는 다양한 장치와 아이템 등이 가득 있고, 마지막 스테이지에는 최종 보스가 기다리고 있다. 액션 게임인 만큼 다양하고 섬세한 액션과 아이템, 적 캐릭터, 보스 등등 무지막지한 포인트가 무수히 존재한다.

쿼터 뷰의 액션 게임이다. 발사와 어택, 봄으로 공격

적은 동물로 변한 사람. 도와주면 봄의 파워가 축적된다

변신한 슈퍼 클라라 등장!!

플레이어 캐릭터는 2명과 1마리?!

이 게임에서는 클라라뿐만 아니라 클라라의 동생인 키라라와 또 한명은 미라클 월드의 근위대장의 아들인 그레이가 등장하며 그는 마법으로 반인반수의 모습으로 변해 버렸다. 플레이어는 이 3명 중에서 좋아하는 캐릭터를 선택해 싸울 수 있다. 나중에 등장하는 캐릭터에는 성장하는 옵션 「퓨어 에그」가 있다.

중요한 게임 시스템은 아직 정확하게 밝혀진 것은 없지만 발사 버튼에 의한 발사, 근거리전 공격 어택, 회수 제한인 봄 등이 있다.

빨간 것이 클라라이며 또다른 파란색의 캐릭터가 키라라이다

대 보스전인 것 같다. 옵션 요정 「퓨어 에그」가 있다. 클라라는 특수 이동인 구르기를 하고 있다

캐릭터 셀렉트 화면

© 1996 ATLAS

스타 글래디에이터

FINAL CRUSADE

최초의 오리지널 폴리곤 격투 게임 『스타 글래디에이터』로 폴리곤 격투계를 제압하기 위해 드디어 캡콤이 참가했다. 우주를 무대로 장대한 스페이스 오페라의 세계를 활약하는 『스타 글래디에이터』에 등장하는 캐릭터의 매력을 철저히 공개한다.

아케이드

스타 글래디에이터 의 게임성을 공개한다!!

『스타 글래디에이터』의 재미의 원인을 찾아보면 4D로 압축할 수 있다.

● DYNAMIC

한가지 액션으로 옆 방향과 사선 방향으로 순식간에 이동할 수 있는 「화 스톰 무빙 시스템」을 탑재했다. 3차원 공간을 풀로 살린 초입체 배틀을 즐길 수 있다.

옆 방향 이동으로 세로 자르기를 피하고 공격한다. 입체 배틀의 진수

● DESIGN

모든 그래픽의 폴리곤화!! 이것이 캡콤이 최초로 시도한 『스타 글래디에이터』의 화려한 그래픽이다.

● DIFFERENT

로보트, 괴물 새, 우주인 등 캐릭터 특성에도 신선함을 느낄 수 있다. 물론 캐릭터뿐만 아니라 기술도 개성적이다.

● DEEP

공격 버튼의 조합으로 다양한 컴비네이션을 전개할 수 있는 「플라즈마 콤보」로 다채로운 공격을 할 수 있다. 상대의 기술을 파악하면 타이밍으로 일발 역전의 큰 기술을 구사할 수 있는 「플라즈마 버스」 등 참신하고 심도깊은 게임 시스템을 채용하였다.

예를들면 킥을 구사한다. 플라즈마 게이지에 K가 점화

타이밍을 잘 맞추면 강력한 플라즈마 콤보가 완성된다

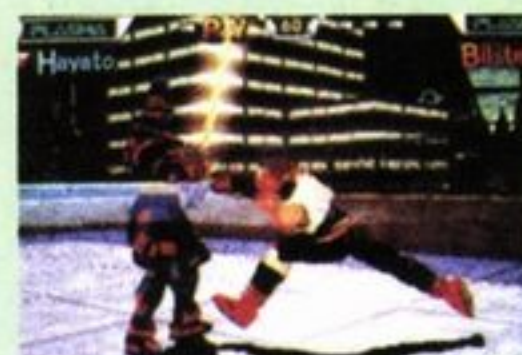
캐릭터 소개

하야토

불가사의한 번쩍이는 칼을 휘두르는 검의 달인

빛나는 괴상한 검을 자유자재로 휘두르는 하야토의 검은 전투 태세를 취하면 리치가 길어지며 파괴력도 상승한다.

검뿐만 아니라 차기 기술도 다수 준비되어 있지만 하야토의 장점이라고 한다면 역시 검기술. 떨어져 있는 상대에게 뛰어들어 순식간에 베어 버리는 돌진계 기술도 하야토의 특기 중에 하나. 불가사의한 빛을 내는 검. 그리고 그 검을 자유자재로 구사하는 검의 명수 하야토와 함께 우주 공간에서 실력을 겨뤄 보자!!

자세를 취하면 칼이 길어진다!!

순식간에 거리를 좁혀 베어 버리는 돌진계 기술도 많다

상대의 몸에 플라즈마가 들어간다. 역시 검은 멋있는 무기이다

준

링을 조작하는 요염한 여전사

자세를 취하면 칼이 길어진다!!

준은 한 손에 링을 가지고 이 싸움에 참가한 여전사로 기동력을 살린 공격과 킥 공격을 특기로 한다. 파괴력보다 기동력을 중시하여 다른 기술과의 컴비네이션도 빠른 기술의 특징을 살릴 수 있는 한가지 방법이다.

기동력을 바탕으로 한 준의 링을 사용한 공격과 킥 등 굉장히 재빠른 공격을 구사한다. 하지만 검과 비교하면 역시 짧은 리치가 단점. 거리를 좁히는 데에 사용하는 것은 G를 사용한 특수 이동과 대쉬이며 그 밖에도 준비되어 있는 것이 다수 있다. 기술 중에는 특수한 조건을 만족시킨 때밖에 성립되지 않는 기술도 존재한다. 그외에도 상대의 턱을 부수는 섬머 솔트 킥과 적의 등 뒤를 기습한 때에 활약하는 문 솔트 킥 등 굉장히 매력적인 기술의 소유자가 바로 준이다.

젤킨

무적의 괴물 새 젤킨

젤킨이 공중으로 날 수 있는 방법은 점프와 하이 점프 2종류가 있다. 그리고 점프중에 젤킨이 취할 수 있는 행동은 지상에서 보통 캐릭터가 구사할 수 있는 커맨드 기술의 수 만큼 선택기가 있다. 점프 동작중에 또다시 점프가 가능하고 그 장소에서 멈추거나 대쉬하는 것도 가능하다.

공중전은 물론 지상전도 젤킨다운 기술이 다수 있으며 지상의 적을 공중에서 떨어뜨린 후 아래부터 회전 베기를 하는 기술과 날개를 펼치고 지상에서 날개짓하는 것으로 상대에게 바람의 압력을 주는 기술 등 젤킨만의 공격을 한다. 공중무대로 한 새로운 전략을 세워 젤킨과 함께 화려한 공중전을 펼쳐 보자.

공중에서 일시적으로 멈추는 공중 부유

한손으로 구사하는 자르기 기술

바람을 일으키면 상대는 점점 뒤로 밀려난다

사탄

슈퍼 히어로는 이빨이 생명이다!!

삐에로를 생각나게 하는 사탄은 원반형 무기와 요요를 사용하는 공격 등이 있다. 손을 옆으로 뻗어 원반을 손으로 잡은 채 상대에게 회전하면서 돌진해 가는 기술도 사탄만의 특수한 공격. 뾰족한 머리로 공중을 헤엄치듯이 돌진하는 기술 등 우스꽝스럽게 생긴 캐릭터 겉모습처럼 재미있는 기술이 다양하게 준비되어 있다.

원반을 양손에 잡고 도대체 어떤 공격을 해 올 것인지?

댄스와 요요의 한마당

© 1996 CAPCOM

스트리트 화이터 제로 2
—고난이도의 묘수 공개—

인기 급상승 중의 『스트리트 화이터 제로 2』. 이번 달에는 『제로 2』의 숨겨진 비밀과 비법, 그리고 소개하지 못했던 숨겨진 기술들을 소개한다! 요즘들어 나타나기 시작한 '진 고우키'의 난입 조건부터 미국판에서만 가능한 '살의(殺意)의 파동(波動)'에 눈뜬 류의 선택법까지 제로2의 그 모든 것을 공개한다!!!

'진 고우키(眞 豪鬼)' 난입!!

자! 드디어 마지막 판이다 춘리!!

응? 베가는 어디가고 파란 도복의 고우키가..

진 참공파동권은 어찌 피하라?

무서운 스피드와 파워의 연속기!! 승산은 있는지?

『제로 2』에서 기본 캐릭터로 변경된 고우키. 그러나 기본 캐릭터가 된만큼 그의 극악적인 강함도 사라져 버렸다. 더분에 고우키 팬들에게 실망을 안겨주던 『제로 2』였지만 요즘 들어서는 어떤 조건에 의해 마지막 판에 정해진 보스가 나오지 않고 (류, 겐은 원래 고우키지만...) 파란 도복을 입고 살기가 솟아 올라 '멸(滅)'이라고 새겨지는 무시무시한 고우키가 나타난다는 소문이 돌고 있다. 그리고 그 소문의 조사 결과에 의하면 그는 '살의의 파동'에 눈뜬 진정한 고우키 '진 고우키'였다는 것이 밝혀진다.

이 진 고우키는 공중에서 발사하는 참공파동권이 2발씩이나 나가며 각각 나가는 파동권의 발사 방향도 달라 피하기가 매우 힘들다. 이름하여 '진 참공파동권'! 그 외에도 CPU의 레벨이 높고 『제로 1』식의 체인 콤보적인 연속기를 사용해 온다.

'진 고우키'가 난입해 오는 조건

1. 1P는 펀치 색의 복장, 2P는 킥 색의 복장을 선택한다.
2. 마지막 라운드 전까지 '퍼펙트'를 3번이상 한다.
3. 뉴 컨티뉴한 라운드도 지지 않고 마지막 판까지 간다.
4. 위의 3가지 조건을 모두 클리어하면 보스 대신에 '진 고우키'가 나타난다.

특수 난입 캐릭터 등장!

조건을 통과하면 CPU가 난입!

스화시리즈의 팬이라면 전작의 단의 난입을 본 사람이 있을 것이다. 『제로 2』에서도 조건을 성공시키면 각 캐릭터의 스토리에 맞게 정해진 캐릭터가 난입해 온다. 난입해 온 캐릭터는 플레이어 캐릭터와 간단한 대화를 한 후 대결을 한다. 난입 조건, 캐릭터에 따른 난입자, 그리고 난입자와의 대화를 모두 공개한다!!

'스토리 난입자'가 난입해 오는 조건

1. 뉴 컨티뉴한 라운드도 지지 않는다.
2. 슈퍼 콤보 피니쉬나 오리지널 콤보 피니쉬를 합해서 5번 성공시킨다(방어한 상대를 필살기로 쓰러뜨리는 방어 피니쉬는 제외시킨다).
3. 위의 2가지 조건을 모두 클리어하면 다음 상대의 스테이지에 캐릭터가 난입해 온다.

플레이어 캐릭터와 그 난입자

캐릭터	난입자
류	사쿠라
켄	단
춘리	겐
낫슈	로렌트
사가트	아돈
아돈	베가
버디	달심
가이	로즈
소돔	달심
로즈	고우키
베가	낫슈
고우키	류
단	가이
달심	장기에프
장기에프	버디
로렌트	소돔
겐	춘리(스화2 복장)
사쿠라	사가트

난입 대화 내용

류 VS 사쿠라

사쿠라 : 드디어 잡았다! 이제 아무데도 가지 말아요!

류 : ...너는? 나에게 무슨 볼일이라도 있어?

사쿠라 : 처음에 봤을 때부터 당신과 싸우고 싶었어요! 상대해 주겠어요?

류 : 그래 좋아! 꽤 강해 보인는데, 자 힘껏 덤벼봐!

켄 VS 단

단 : 야! 거기 금발 머리! 나와 비슷한 기술을 쓰다니 대체 무슨 배짱으로 그러는 거냐!?

켄 : 넌 뭐야? 나와 같은 기술을 쓰는 것은 류뿐이라고 생각했는데.

단 : 헛소리하지마! 내 기술은 그렇게 간단하게 따라할 수 있는 것이 아냐!

켄 : ...아무래도 좋지만 한가지 확실한 건 너보다 내가 훨씬 강하다는 사실이지.

춘리 VS 겐

겐 : 응.. 예리한 눈을 가지고 있군. 아가씨 그 기술을 누구에게 배웠어?

춘리 : 이 기술은 아버지에게서 배운 거야. ... 당신은 누구지?

겐 : 내 이름 따위는 관계없어! 호호호.. 이런 곳에서 그 기술과 만날 수 있다니...

춘리 : ...승부를 하고 싶다면 그렇게 말하지! 좋아 덤벼라!

낫슈 VS 로렌트

로렌트 : 너 꽤 하는데! 아주 마음에 들었어!

낫슈 : 동업자 같은데 나에게 무슨 용건이라도?

로렌트 : 그렇다 나야말로 진정한 통설자! 군인에 의한 이상국가를 만들기 위해서 너도 그 생명을 내게 바쳐라!

낫슈 : 쿠데타를 계획하냐? 넌 얘기할 상대를 잘못 택했어! 안됐지만 기지까지 동행해줘야 겠어!

사가트 VS 아돈

아돈 : 나타났군! 이 무에타이를 웃음거리로 만든 자! 너를 찾고 있었어 내손으로 지옥으로 보내기 위해서 말이지!

사가트 : 흥! 어리석은 생각을 하고 있어! 때마침 잘 됐군 류에게 복수하기 위해 익힌 신기술의 위력을 너의 몸으로 실험해주마!

아돈 VS 베가

베가 : 꽤 실력이 있군! 무엇보다 그 표정이 마음에 들어!

아돈 : !? 넌 뭐야?

베가 : 나에 이름은 '베가'.

모든 것의 최고에 서 있는 자다! 아돈이여 '샤도루'에 들어와라!

아돈 : 최고라고? 헛소리하지마! 격투계의 최고는 단 한명! 바로 나야!!

버디 VS 달심

버디 : 넌 뭐야? 이상한 차림으로 하고 말이야!

달심 : 너 다시 생각해라. 그 양손은 사람에게 폭력을 쓰기 위한 것이 아냐.

버디 : 안됐지만 난 신을 믿지 않아. 땡중은 물어나라!

달심 : 불쌍한 죄인이요. 그 불결한 영혼을 나의 요가의 오의(奧義)로 바르게 고쳐주마!

가이 VS 로즈

로즈 : 강하군 당신.. 그러나 당신의 마음이 흔들리는 것이 느껴져요

가이 : 넌 누구냐? 나의 마음에 흔들림 따위는 있지 않아!

로즈 : 그래요? 그럼 그 주먹으로 시험해보는 것이 어때요?

가이 : 불필요한 싸움은 하고 싶지 않지만 여기서 물러서는 것은 무신류가 아니다. 자 덤벼라!

소돔 VS 달심

달심 : 야 장군아! 니가 강하다며? 나와 한판 승부 어때?

소돔 : 넌 뭐냐? 먼저 이름을 밝혀라!

달심 : 나말이야? 난 '진정한 주인공 등장'이라고도 할까? 그런데 넌 참 센스가 나쁘군!

소돔 : 오! 넌 아주 예의를 모르는 녀석이군! 나의 십수로 승부해주마!

로즈 VS 고우키

로즈 : 아까부터 느껴진 파워는 당신였군요?

고우키 : ....

로즈 : 사이코 파워와는 또다른 힘.. 당신은 어떤 사람이예요?

고우키 : ..너를 시험하겠어. 나의 최강의 권을 받아라!

베가 VS 낫슈

낫슈 : 너가 '샤도루'의 총수 베가지?

베가 : ..그러면 어쩔거냐 젊은이?

낫슈 : 마약 밀조, 밀매를 비롯하여 수많은 악의 근원! 자 함께 와라!

베가 : 흥! 쓸모없는 정의심이군. 그것이 얼마나 무력한 것인지 내가 알려주마!

고우키 VS 류

고우키 : ... 뭐냐 애송이..?

류 : 당신의 기술.. 너의 스승과 비슷한데. 이렇게 떨리는 건 오래간만이야. 나와 승부를 하자!

고우키 : 흥! 제자는 스승과 닮는다더니 죽음을 서두르는 것도 닮았군!

단 VS 가이

가이 : 넌 아주 특이한 기술을 사용하는군.

단 : 넌 뭐야? 속임수라도 쓸 듯한 녀석이군!

가이 : 나는 무자수행을 하고 있는 몸. 그리고 너도 격투가.. 꼭 한번 승부를 가리고 싶다.

단 : 좋아 덤벼라! 일류의 기술을 보여주마!!

달심 VS 장기에프

달심 : 거기의 당신.

아주 열심히 나의 시합을 보고 있는데 나에게 무슨 볼일이라도?

장기에프 : 이상한 몸을 가지고 있군! 그것을 어떻게 익혔지?

달심 : 이것은 '요가'라고 하는 것이다. 오랜 시간의 흐름이 만들어낸 기술이야.

장기에프 : 우리 로시아의 레스링도 역사라면 지지 않아! 그렇다면 어디 한번 시험해볼까?

장기에프 VS 버디

버디 : 야 거기 너! 뭐냐 그 완전하지 않는 머리 모양은? 마음에 안들어!

장기에프 : 응? 그러면 안되지! 자신에게 센스가 없다고 남에게 그런 말을 하는 건..

버디 : 응? 바보 취급하다니? 이 세계 최강의 남자 버디님의 헤어스타일을!?

로렌트 VS 소돔

소돔 : 오 로렌트! 매드기어를 다시 만들거야. 나에게 와라!

로렌트 : 무례한 녀석! 나를 어떻게 본거야! 이미 너하고는 격이 달라!

소돔 : 넌 어리석어! 나야말로 세계의 왕이다!

로렌트 : 항복문명에 미친자식! 굴욕죄로 너를 벌한다!

겐 VS 춘리

춘리 : 나는 인터폴의 형사 춘리예요. 갑자기 미안하지만 물어볼 일이 있어요. 암살권의 명수로 유명한 당신이라면 '샤도루'에 대해서 알고 있겠죠?

겐 : ...그런 건 몰라. 난 그런 조무래기 악당 따위에 대해서는 관심없어. 그것보다 아가씨. 너의 눈빛이 나의 피를 뜨겁게 하는군...

사쿠라 VS 사가트

사가트 : 아가씨 그 기술을 어디서 배웠어? 그 녀석을 알고 있냐?

사쿠라 : 애? 이건 그냥 전에 본 기술을 흉내내는 것인데. 아저씨는 누구?

사가트 : 나는 류라는 애송이를 찾고 있어.

사쿠라 : 그건 그렇고 아저씨 나랑 스트리트 화이트를 하지 않을레요?

미국판 스화 알파 2 의 비법

아쉽게도 일본판, 국내판의 제로 2에서는 사용할 수 없는 비기가 미국판의 『스화 알파 2』에는 숨겨져 있다(미국판의 명칭은 알파). 그것은 숨겨진 3명의 캐릭터를 선택하는 방법이다. 혹시 여러분 중에 미국 쪽에 갈 일이 있는 사람은 오락실에서 한번 해보기 바란다. 기판이 국내에 없기 때문에 사진은 보여 드릴 수는 없지만 확실한 정보다. 과연 PS, SS, SFC판에서는 선택할 수 있을 것인지...?

이빌 류 ('살의의 파동'에 눈뜬 류) 선택법

1. 류에 커서를 마추고 스타트 버튼을 누르면서 1초 기다린다
2. 스타트를 떼고 커서를 류, 아돈, 고우키, 아돈, 류의 순으로 이동한다
3. 스타트를 누르면서 류를 선택한다. 복장도 6가지 색이 있음

스화 알파 2판 달심

류와 같은 방식으로 달심, 장기에프, 사가트, 낫슈, 달심의 순서대로 이동한 후 달심을 선택한다.

스화 알파 2판 장기에프

류와 같은 방식으로 장기에프, 사가트, 소돔, 로즈, 버디, 낫슈, 달심, 류, 아돈, 춘리, 가이, 켄, 장기에프의 순서대로 이동한 후 캐릭터를 선택한다.

닌자 마스터즈
부제:패왕인법첩

ADK에서 오래간만에 새로운 격투 액션 『닌자 마스터즈』를 내놓았다. 격투게임 광이라면 『월드히어로』라는 게임을 알 수 있을 것이다. 오랜만에 선보이는 게임인 만큼 많은 심혈을 기울렸을 거라 생각된다.
ADK가 오랜 침묵을 깨고 내 놓은 작품이기 때문에 참신한 시스템 , 멋진 캐릭터들의 등작을 기대하며 게임속으로 들어가 보자.

닌자 마스터란?

이 게임에 출현하는 캐릭터는 거의 닌자 계열에 속해 있다. 왜 닌자끼리 싸우나? 그것은 예를 들어 주인공 사스케는 과거의 닌자였으나 그 닌자 세계에서 도망친 인물로서 암흑 세계와 대립 상황에 서 있기 때문이다. 그리고 각 캐릭터마다 연관성이 있기 때문에 스토리상으로도 꽤 신경을 쓴 게임이라고 말할 수 있다.

이것이 『닌자마스터즈』의 오프닝이다.

사스케와 카므이의 결투신.

스테이지 라인

총 12개의 스테이지(보스 캐릭터 포함)를 선보이며 게임전체의 시스템은 사무라이와 다른점도 몇군데 있지만 사무라이 시리즈를 기초로 한 듯하다.

1. 사스케의 스테이지

깊은 어느 산속의 강물이 흐르는 지역이다. 석가탑과 비슷한 탑이 강물에 떠있다.

2. 카므이의 스테이지

호수가 있는 지역. 버드나무가 울창하고 나무바닥으로 되어있는 곳에서의 사투를..

3. 고에몽의 스테이지

대도적인 만큼 동굴에서 은둔하며 살아가는 모습을 엿볼 수가있다. 빛이 조금씩 비치는 것이 멋지기만하다.

4. 카라스의 스테이지

까마귀와의 분위기가 일치되는 스테이지로 카라스가 살고있는 집으로 보이는 아주 낡은 집이한채와 아무도 살고 있지않은 분위기를 연출.

5. 카스미의 스테이지

카스미가 살고 있는 마을중의 정좌가 카스미의 무대이다. 카스미와 분위기가 딱 맞는 장소인것 같다. 그리고 주위가 산으로 둘러싸여 있다.

6. 덴호우의 스테이지

울창한 숲속에서 수행을 하는 덴호우. 뒤에 보이는 절이 돋보이는 스테이지이다.

7. 라이가의 스테이지

저녁노을이 막 질려는 시간 바닷가 근처의 배경으로 하늘의 색상이 아주 뛰어나고 사운드면에서도(모든 캐릭터를 포함) 박력이 넘친다.

8. 호우오우의 스테이지

공작왕의 분위를 연출하는 한적한 산속이 호우오우의 스테이지이다. 누구말로는 자기자신을 공작왕이라고 부르지 말라는데..

9. 나츠메의 스테이지

대궐같은 곳에서 많은 병사가 죽어있고 꼭 나츠메의 짓인거 같기도 한 분위기를 연출하는 스테이지이다.

10. 운젠의 스테이지

뒷편의 집과 커다란 기둥. 그리고 활엽수 사이로 보이는 뒷배경이 일품이다.

캐릭터 별 (10명) 프로필

시스케

가혹한 인내의 수행을 다른 닌자들의 절반의 기간에 습득한 유능한 닌자로 이 게임의 주인공이다. 상당히 사용 여건이 좋은 캐릭터이다.

카므이

사스케와는 어려서부터 호적수이며 친구.

호우호우

태어나면서부터 마를 퇴치하는 힘을 가지고 출생한다. 봉황의 부모가 어느날 마귀에게 쇠뇌당하고 마귀와 왜 자신이 이런 힘이 있는지 알기 위해 여행을 떠난다.

나츠메

어려서부터 주술을 익혀 형제들보다 우수한 실력을 지녔다. 언제부턴가 악몽에 시달리게 되었고 그 이유가 자신에게 있다는 걸 알고 여행을 떠난다.

카라스

사람의 피를 먹는다는 마검과 까마귀를 데리고 여러나라를 여행. 까마귀를 뱃속에 품고 다니는 이상한 캐릭터이다. 용심봉 등의 일을 한다.

라이가

원래는 도장부사라는 일을 하고 있지만 술집에서 만난 노인에게 지고 제자가 된다. 그후 상금을 벌어들여 세상에 이름을 날렸지만 사상 최고의 상금이 걸린 고에몽을 잡지 못하고 쫓아다닌다.

덴호우

한국 출생. 홍콩에 건너가 자연에 은둔하여 도사로서 수행을 쌓는다. 호기심이 많고 아이처럼 행동하지만 승부근성이 강하다.

고에몽

천하를 떠들썩하게 하는 대도적.

나쁜일을 해서 사복을 채운 부호를 털어 고아나 가난한 사람들을 돕는다. 사람은 겉과 속이 다르다는 말이 맞나보다.

운 젠

보통때는 착하지만 술을 마시면 포악해지는 성격. 수행했던 절에서 술로인해 쫓겨나자 실의에 빠진 운젠은 그후 혼자 산에서 수행을 하고있다.

카즈미

천진난만해서 여러가지에 관심이 많은 나이 16세의 소녀. 생일때 조부모로부터 자신의 숙명을 듣고 전란의 원인을 해결하는 것에 싫증을 느껴 마을에서 도망친다.

전 캐릭터 소개와 필살기 가이드

사스케

콤보의 위력을 자랑한다. 분노게이지 없이 11단까지 먹일 수 있다! 가장 주인공적 스타일.

↓↘→ +P	상관없이 공격
↓↙← +K	상관없이 공격
점프중에 ↓↙← +K	상관없이 공격
→↘↓↙← +D	
→ 상관없이 A	
→ +B → +D	커맨드 잡기 기술
→↓↘ +P, ↓↘→ +P, ↓↘→ +P	상관없이 공격
(사스케만이 사용할 수 있는 연타기술로 A, B버튼을 누르며 조합시키자.)	
→←↙↓↘→ +AB	상관없이 공격
초필살기	
→↘↓↙←↙↓↘→ +AC	상관없이 공격
콤비네이션	
근처에서 C → B → BC → B → B	상관없이 공격

카스미

얼핏 보기엔 약해보이지만 이래봐도 엄청난 스피드를 자랑한다. 스피드로 승부하자.

↓↘→ +K	상관없이 공격
→↘↓↙← +K	상관없이 공격
점프 중에 ↑↓ +K	상관없이 공격
↓ 모은 후 ↖ (↗) +K	무기를 갖고 있을 때 제외
위의 커맨드 입력 후 P	무기를 갖고 있을 때 제외
위의 커맨드 입력 후 K	무기를 갖고 있을 때 제외
위의 커맨드 입력 후 ↑ 를	
제외한 아무곳이나 향한 후 K	무기를 갖고 있을 때 제외
↓↙←→ +B	커맨드 잡기 기술
→ +C	
→ +B 또는 공중에서 B	
↓↘→ +P ↓↘→ +P ↓↘→ +P	상관없이 공격
← 모은 후 → AB	상관없이 공격
초필살기	
→↘↓↙←→ +AB	무기를 갖고 있을 때
콤비네이션	
A → → A → A → → B → B	상관없이 공격

라이가

화려한 잡기 기술과 번개 기술을 활용하자!

↓↙← +P	상관없이 공격
위의 커맨드가 히트하면 ←↙↓↘→ +P	상관없이 공격
← 모은 후 → +K	상관없이 공격
↓ 모은 후 ↑ +K	상관없이 공격
레버 1회전 +B	커맨드 잡기 기술
→ 상관없이 A 또는 → C	
→ +B → +D	
← 모은 후 → +P, ←→ +P, ←→ +P	상관없이 공격
↓ 모은 후 ↑ +BD	상관없이 공격
초필살기	
↓↘→←↙↓↘ +AB	무기를 갖고 있을 때
콤비네이션	
→ A → B → B → D → C → B	상관없이 공격

카모이

칼과 킥을 연결하여 콤보 연출! 맨손보다는 검으로써 승부!

↓↘→ +P	상관없이 공격
→↓↘ +P	상관없이 공격
→←↙↓ +D	커맨드 입력 잡기 기술
벽쪽으로 점프해서 레버를 벽쪽으로	
→ +상관없이 A 또는 → C	
→+B	상관없이 공격
↓↙← +K ↓↙← +K ↓↙← +K	상관없이 공격
점프중에 →↘↓↙←+AB	상관없이 공격
초필살기	
→↘↓↙←↙↓↘→ +AC	무기를 사용할 때
콤비네이션	
근처에서 D → B → → B → C(D)	상관없이 공격

나츠메

육탄 공격으로 승부! 상단 중단 하단 공격을 활용하자!

→↓↘ +P	상관없이 공격
↓↙← +P연타	상관없이 공격
↓↙← +K	상관없이 공격
←↙↓↘→ +P	무기를 사용할 때
←↙↓ +D	커맨드 잡기 기술
↑ +D	
↓ +D	
→ 상관없이 A	
→ +B,→ +D 또는 공중에서 B	
↓↘→ +K, ↓↘→ +K, ↓↘→ +K	상관없이 공격
→←↙↓↘→ +CD	상관없이 공격
초필살기	
→↘↓↙←↓↘→ +AC	상관없이 공격
콤비네이션	
근처에서 A → D → B	상관없이 공격

고에몽

멋진 콤보 기술을 가지고 있다. 연속기로 승부!

→↓↘ +P	상관없이 공격
↓↙← +P	무기를 갖고있을 때는 제외
↓↘→ +P	무기를 갖고있을 때는 제외
↓↘→ +P	무기를 사용할 때
←↓↙ +D	커맨드 잡기 기술
→ + 상관없이 A	
→ +B 또는 공중에서 B	
↓↘ +K ↓↘→ +K ↓↘→ +K	상관없이 공격
↓↙←→ +AB	상관없이 공격
초필살기	
←↓↙→ +AC	상관없이 공격
콤비네이션	
A → C → C → D → D	상관없이 공격

운 젠

파워있는 캐릭터를 원한다면 운젠이 최고!

BD 동시에 누른다	상관없이 공격
↙←→↘↓↙← +P	상관없이 공격
(↙ 중립 ↓↙← +P)	상관없이 공격
↓↙←↖ +P	상관없이 공격
→↘↓↙← +P	상관없이 공격
→↓↘ +P	무기를 사용할 때만
↙↓↘→ +B	커맨드 잡기 기술
→ 상관없이 A	
→ +B	잡기 기술
→↘→ +K →↘→ +K →↘→ +K	상관없이 공격
← 모아서 → +AC	상관없이 공격
초필살기	
←→↘↓↙←→ +AC	상관없이 공격
콤비네이션	
→ A → B → A	무기를 사용할때

덴호우

여러 기술의 조합으로 승부하자!

↓↘→ +P	상관없이 공격
↓↘→ +K	상관없이 공격
D 버튼을 누르고 있다가 뗀다.	상관없이 공격
P 연타	무기를 갖고 있을 때는 제외
→↘↓↙← +P	무기를 갖고 있을 때는 제외
←↓↙ +B	커맨드 잡기 기술
점프를 벽쪽으로 하고 레버를 벽쪽으로	
→ +C	
→ +B 또는 공중에서 B	
→↓↘ +P, ↓↘→ +P, ↓↘→ +P	상관없이 공격
↓↙←↙↓↘ +AB	상관없이 공격
초필살기	
→↘↓↙←→↘↓ → +AC	상관없이 공격
콤비네이션	
A → C → → B → C	무기를 갖고 있을때

호우오우

한가지의 패턴으로 플레이하지 않도록!

← 모은 후 → +P	상관없이 공격
← 모은 후 → +K	상관없이 공격
↑ 모은 후 ↓ +K	상관없이 공격
←→↘↓ +B	커맨드 잡기 기술
→ + 상관없이 A 또는 → C	
→ +B → +D 공중에서 B	
←↙↓↘→ +P ↓↘→ +P ↓↘→ +P	상관없이 공격
↓↙←→ +AB	상관없이 공격
초필살기	
←↙←→ +AC	상관없이 공격
콤비네이션	
A → B → A → → C	상관없이 공격

카라스

익숙해질 때까지 연습을 하자!

→↓↘ +P	무기를 사용할 때
→↓↘ +P	무기를 갖고 있을 때
↓↙← +P	무기를 사용할 때
점프 중에 ↓↘→ +P	무기를 사용할 때
→←↙ +B	커맨드 잡기 기술
3번째 커맨드 입력 후 A버튼은 중단	
B버튼은 하단 찌르기	
→ 상관없이 A	
→ +B	
↓↘→ +P → 중립 → +P → 중립 → +P	상관없이 공격
→←↙↓↘→ +AC	상관없이 공격
초필살기	
→↘↓↙←→ +AB	상관없이 공격
콤비네이션	
근처에서 A → B → B → B	무기를 사용할 때

● **콤보 시스템**

연속기를 사용하면 화면 상단에 표시되고 최고 27연타(카므이)까지 먹일 수 있다.

● **필살기 시스템**

각각의 캐릭터마다 2개씩의 필살기를 가지고 있다.

체력 게이지가 반짝일 경우 : 분노 게이지에 상관없이 필살기를 사용할 수 있다.

● **콤비네이션+ 알파**

콤비네이션이 들어갈 때 레버의 대쉬와 버튼의 연타로 더욱 더 화려함을 만끽 할 수 있다.

*기본적으로 A,B,B,B의 연타가 들어간 뒤 레버를 앞으로 혹은 대쉬로 펀치나 킥버튼 연타.

● **어드바이스**

닌자 마스터즈는 초보자도 쉽게 즐길 수가 있도록 쉬운 연타 기술들이 즐비해 있다. 물론 많은 연습을 거친 상대라면 좀 힘들겠지만...

가장 기본적인 연타 기술과 도움말

1. A, B를 누르고 B버튼으로 연타.
2. 1번을 입력하고 킥으로 연결
3. 점프를 해서 착지 중 공격, A, B, 연속 승룡권류리 기술을.
4. 위의 3번을 이용한 킥공격
5. 위의 1번과 장풍계의 조합
6. 대쉬, 백대쉬를 잘 활용하여 상대바의 공격을 피하고 연속콤보를 연출하자.
7. 가까이 있다가 상대의 뒤로 점프하여 공격.
8. 체력이 거의 끝났을 때 필살기를 활용하여 역전시키자.
9. 성급히 플레이 하면 곤란. 장풍 계열의 공격을 먼저...
10. 킥, 펀치, 장풍계 또는 승룡권을 조합.

초력필살 대응표

	진초력	초력필살	진초력
체력 26%이상 분노게이지 100%미만	사용 불가능	사용 가능 (게이지의 영향을 받지 않는다)	사용 불가능!
체력26%이상 분노게이지 100%	사용 가능 (게이지의 영향을 받지 않는다)	사용 가능 (게이지 모두 소비)	사용 불가능
체력25%이하 분노게이지 100%미만	사용 불가능	사용 가능 (게이지 영향을 받지 않는다)	사용 가능 (게이지 영향을 받지 않는다)
진초력 〈하이퍼 모드〉	사용 가능 (게이지에 영향을 받지 않는다)	사용 가능 (게이지 모두 소비)	사용 가능 (게이지 모두 소비)

3D 폴리곤 액션 게임의 진수를 보여주겠다

다이하드
DIE HARD

세가가 비밀리에 제작한 3D 격투 형식의 액션 게임. 기존의 횡스크롤 격투 액션과 비슷한 방식이지만 3D의 카메라 앵글을 중시해서인지 스크롤 방식을 사용하고 있지 않아 장르를 정확히 파악하기 어렵다. 그러나 실제로 플레이해 보면 그런 느낌은 별로 들지 않으며 오직 적과의 싸움에 집중할 수 있다.
아직 일본에서 조차도 완전히 공개된 것이 아니라 게임 설정을 상세히 소개할 수는 없지만 가장 큰 특징으로 적, 플레이어에 관계없이『버철 화이터』계열의 기술을 사용한다는 점이다. 『버철 화이터』에 친숙한 유저라면 커맨드는 다르지만 『다이하드』 게임의 동작을 보면 왠지 모를 친근감을 느낄 수 있을 것이다. 또 다른 포인트로 스테이지마다 플레이어 캐릭터의 복장이 변하는 점도 있다. 아무튼 본 공략에 사용한 기판은 아직 완성판이 아니므로 그 점을 양해하자.

기본 공격은 PPPK?

기본 조작은 기존의 횡 스크롤 격투 게임과 비슷하며 공격은 펀치(P)와 킥(K)으로 나누어져 있다. 그리고 특수한 커맨드 조작을 통해서 나가는 기술들은 모두 『버철 화이터』시리즈와 비슷한 입력법으로 설정되어 있다. 우선 P의 연타나 K의 연타가 단순한 연속기로 나가지만 버철 화이터 식으로 PPPK 같이(레버의 입력 방향에 따라서 기술이 변한다) 펀치와 킥을 혼합해서 사용할 수도 있다. 또 레버를 밑으로 입력하면서 공격을 하면 하단판정(?)의 기술이 나간다. 그외에는 「P + J(점프)」로 나가는 「승룡권」과 비슷한 기술, 「K + J」의 「점프 올려차기」 등이 있고 「 → + K + J」로 「날아 2단 옆차기」, 「점프 후 P 또는 K」로 「다운공격(?)」이 나간다. 「P + K + J」로는 체력을 소모하면서 무적의 「선풍각」이 나가며 상대에게 잡혔을 때에도 사용할 수 있으므로 위기에 처했을 때는 선풍각을 사용하자. 또 조작법이 발견되지는 않았지만 「썸머솔트 킥」이나 「무릎차기」 등 숨겨진 기술도 많이 있다.

액션의 기본은 역시!

상대를 잡아 다양한 기술을..

샤워맨(?)의 던지기. 잭키 P+G 잡기와 같다

2P의 여성 캐릭터, 유도의 기술 난발!

육탄전에는 타격 공격 외에도 상대를 잡아서 공격하는 방법이 있으며 다양한 컴비네이션 공격이 존재한다. 우선 잡기는 상대에게 접근해서 상대가 있는 방향으로 레버를 입력하면 된다(그대로 걸어가서 상대에게 부딪친다).

상대를 뒤에서 잡았을 때는 상대에게 수갑(?)을 채워서 일격에 쓰러뜨릴 수도 있다. 앞쪽에서 잡았을 경우엔 레버와 3개의 버튼을 이용해서 공격을 할 수 있다. 만약 조작을 늦게 한다면 잡기가 풀려버리므로 주의하자.

컴비네이션의 종류에는 타격계와 던지기(유도나 레슬링의 기술)의 2가지가 있으며 타격계는 같은 기술을 2연타까지 할 수 있다. 여러가지 패턴이 있지만 자세한 것은 표를 참고하자.

잡기 공격 커맨드

3단 펀치	PPP	3연속의 타격기. 가장 평범하다?
상대를 눕히고 공격하기	KKK 후 P or K 연타	무릎으로 2번 치고 상대를 엎어 뜨린다 그 후 공격 버튼을 연타하면 펀치나 박 치기가 나간다(* 참고)
박치기P→ 백 드롭	(P)→+KKK	3단 펀치의 도중에 박치기로 변경한 후 백드롭을 한다.
박치기 자이언트 스윙	P(P)+K(K)P	3단 펀치의 도중에 박치기로 변경한 후 자이언트 스윙을 한다.
머리 잡아 치고 파일 드라이버	K(K)PPP	무릎 치기의 도중에 상대의 머리를 잡아서 치고 파일 드라이버를 한다.
머리 잡아 치고 넥 브리커	K(K)P(P)K	무릎 치기의 도중에 상대의 머리를 잡아서 치고 파일 드라이버를 한다.
프랑켄 슈타이너	J+ P	프랑켄 슈타이터를 한다.
고연락	J + K	고연락을 한다. 공중 콤보가능.
팔꿈치 던지기	←+ P	유도의 기술. 팔을 잡아서 던진다.
바깥다리 후리기	←+ K	유도의 기술. 다리를 걸어서 던진다.

*공격을 늦게 하면 상대가 밀어내고 한바퀴 굴러서 상황이 뒤 바뀔 수도 있다. 당하고 있는 쪽인 경우엔 공격 버튼을 연타하면 다시 상대를 뒤집을 수 있음(반영구적으로 가능).

다양한 무기를 활용하자

청소 도구를 흔들면 흉기가 된다

던질 수 있으면 무엇이든지!

『다이하드』에서는 육탄전 외에도 여러가지 무기를 이용한 공격법이 있다.

탄환류의 무기는 권총으로 시작해 로켓 런처까지 아주 다양하다. 또 권총은 다른 무기를 집어도 계속 소지하고 있을 수 있으므로 오래 사용할 수 있다. 또한 탄창 아이템이 존재하기도 한다. 탄환류의 무기도 등뒤에 있는 상대를 공격할 때는(레버를 뒤로 하면서 펀치) 가지고 있는 총으로 상대를 칠 수 있으며 탄환이 떨어져서 버릴 때도 그 던진 총에 공격 판정이 존재한다.

타격계의 무기로는 쇠 파이프(모양은 여러가지), 나이프(도끼, 술병)등이 있으며 각 무기의 공격법도 다양하다. 그외의 무기로는 후추 가루, 스프레이 등이 있으며 라이터를 가지고 있을 때 스프레이를 사용한 경우엔 화염방사기가 된다. 또 주위에 있는 물건 중에는 집어서 던질 수 있는 것도 있다. 떨어져 있는 무기는 시간이 지나면 사라지며(회복 아이템도 마찬가지) 적들도 집어서 사용하므로 주의하자.

장소 이동 액션 (CAUTION)

성공하면 그냥 넘어가지만..

실패하면 그 적과 싸우거나 데미지를 입는다

한 장소에서 적을 모두 쓰러뜨리면 자동적으로 다음 장소로 이동하게 된다. 이때는 지시하는(표시되는) 레버 또는 버튼을 입력해야만 한다. 이동 중에 적이 나타날 경우엔 펀치 또는 킥을 눌러야 하는데 이 경우엔 버튼이 랜덤으로 정해지므로 더 더욱 주의. 레버 입력의 경우에도 랜덤으로 입력 방향이 변한다. 그러나 적의 공격을 점프로 피할 경우엔(점프 버튼을 누르라는 지시가 나오는 장소의 경우엔) 언제나 점프 버튼으로 고정되어 있으므로 한번이라도 해보았다면 문제없을 것이다. 또 버튼을 알고 있다고 미리 연타를 해도 실패로 처리된다. 실패 했을 경우엔 적과 싸우게 되거나 데미지를 입게 된다. 후반의 사다리를 올라가는 곳만은 좌우로 자유롭게 이동할 수 있어 지시의 회피 외에 떨어지는 회복 아이템을 집을 수 있다.

스테이지 1

에구 에구! 동료의 헬기가!

뒤에서 잡으면 체포다!

백 드롭 작열!

보스인 뚱보는 무기를 이용해서 간단하게...

대통령의 딸을 구출하기 위해서 악의 조직 빌딩에 잠입한 플레이어들. 동료의 헬기가 파괴되어 할 수 없이 단신으로 적의 아지트에 잠입해 들어간다. 침입한 방의 배경에는 주의하자. 회전하는 환풍기 날개에 몸이 닿으면 데미지를 입는다. 적을 모두 쓰러뜨리면 처음의 'CAUTION'으로.. 펀치 또는 킥을 타이밍있게 누르자. 그곳을 통과하면 엘리베이터 앞에서 적들과 싸우게 된다. 거대한 시계와 적이 가지고 있는 로켓 런처를 이용해서 싸우자. 적을 모두 쓰러뜨리면 보스인 뚱보(?)가 나타난다. 보스는 모두 잡을 수 없으므로 주의하자. 뚱보에게 잡히면 선풍각으로 반격하면 된다.

스테이지 2

이 녀석이 두목이다!

화염 스프레이가 활약

소변을 보고 있는 적을 습격!?

살인 메카는 강하다

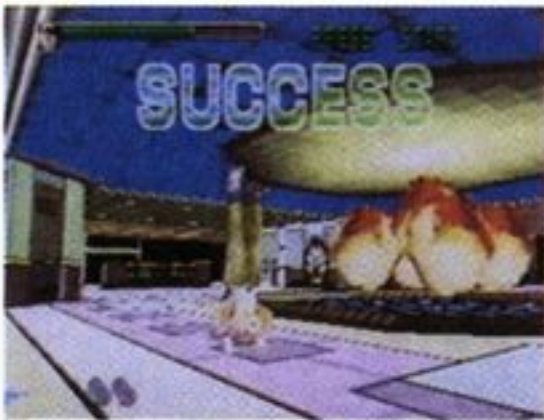
플레이어가 침입했다는 것이 조직의 보스에게 보고된다. 이제부터 적의 공격도 더욱 심해질 것이다. 처음에 쓰레기통에 떨어진 녀석은 쓰레기통을 공격하면 데미지를 입힐 수 있다. 또 전 스테이지에서 라이터를 얻었으면 스프레이를 사용해 화염을 쏠 수 있다.

적을 모두 쓰러뜨리면 CAUTION이 되어 소방차(?)가 나와 플레이어를 습격한다. 여기서는 점프로 회피하자. 나타난 적들은 소방차의 물(?)을 피하면서 쓰러뜨리며 오른쪽의 깡통과 도끼를 활용하자. 전멸시키면 또 다시 CAUTION으로 넘어가 이번엔 펀치 또는 킥을 눌러야만 한다. 그것을 통과하면 화장실에서 볼일을 보고 있던 녀석과 목욕을 하던 녀석(일명 샤워맨)들과 싸우게 된다. 많은 총기류가 나오므로 그것들을 활용하며 그곳을 클리어하면 다시 CAUTION으로 들어간다. 이번에도 펀치나 킥을 누른다. 보스로는 살인 머신(?) 2대가 등장한다. 파괴력이 높고 레이저를 사용하므로 주의하자. 포위당하면 죽음을 각오해야 한다. 떨

어져 있는 모니터나 쇠파이프를 이용하자.

스테이지 3

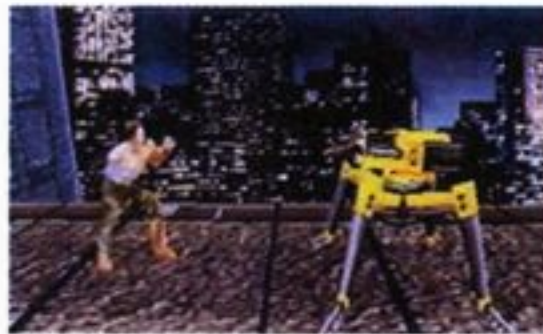
이 사람이 대통령의 딸.. 윽.. 이것도 임무인가..

적은 모두 K.O.!

적의 공격 피하여 무사히..

보스에게 잡히면 선풍각을!

드디어 동료의 응원부대도 나타나 싸움은 후반부에 돌입했다. 처음의 방을 클리어하면 바로 옆의 분수대(?)에서 싸워 거기서 적을 전멸시키면 CAUTION으로 넘어간다. 분수대에서는 후추가루와 쇠파이프를 이용해서 싸우자. CAUTION은 점프로 적의 로켓 런처 공격을 피하는 것이다. 맞으면 데미지를 입으므로 주의하자. 그후에는 바로 보스가 나타나며 이번 보스는 방어가 특기인 듯하다. 앉아서 플레이어의 공격을 방어했을 경우엔 더블 레그라리어트로 반격해 오므로 주의하자. 보스에게 잡혔을 때는 선풍각으로 빠져 나오자. 배경에는 거대한 물고기가 있는데 무엇인지..?

스테이지 4

레이더를 이용할 수도..

또 살인 메카가!

스모 선수에 주의!

엘리베이터의 안쪽을 이동

건물의 중심부에 돌입하면 적들의 공격도 심해진다. 레이더 안테나(?)에는 적 아군의 관계없이 데미지를 받으므로 잘 이용하면 도움이 될 수도 있다. 적을 전멸시키면 CAUTION이다. 적의 런처 공격을 레버를 상하로 움직여 피해야만 한다. 그곳을 통과하면 노랑색의 살인 머신 2대와 싸우게 된다. 패턴은 스테이지 2와 같다. 중간 데모 후에는 건물 내로 침입해서 싸우게 되며 보스로서 뚱보와 스모 선수(혼다? 간류?)가 나타난다. 물론 잡을 수도 없으며 스모 선수쪽은 방어를 잘하므로 반격에 주의하자. 2명을 쓰러뜨리면 전화(무전기?)를 통해 도움을 청하는 대통령의 딸로부터 위치를 알아내 그곳으로 향하게 된다. 마지막으로 CAUTION으로 넘어가 사다리를 타고 두목이 있는 곳으로..

스테이지 5

전화하다 들켰는데 뭘 그렇게 놀라나?

역시 마지막은 잡아 죽여!

CAUTION이 2번 연속으로 2번째는 적들의 체력을 반으로..

두목과 대결!

두목의 마지막 반항

드디어 마지막 스테이지다. 보스인 노인네는 그 나이에도 불구하고 강력한 기술을 사용해온다. 대사도 "5분 안에 죽여주겠다!" 라는데.. 처음에 쓰러뜨리면 두목은 대통령의 딸을 데리고 옥상으로 도망간다.

그리고 그곳에서 마지막 혈전을..

마지막 대결

이런 동료끼리 대결을!

승리수가 같으면 비길 수도.

2인 플레이로 두목을 쓰러뜨린 경우엔 어찌된 상황인지 모르겠지만 대통령의 딸의 유도로 플레이어는 서로 싸워서 승부를 가려야만 한다.

여기서는 선풍각과 배후잡기외의 기술은 모두 사용할 수 있으므로 친구와 마음 놓고 대결을 즐기자. 또 컨티뉴도 되므로 몇번이든 대결을 할 수 있다.

체력 게이지가 2칸으로 늘어나는 점에도 주목! 게임의 방식이 PS용의 『토발 NO.1』과 비슷한 느낌이 들지만..

© 1996 SEGA

3D로 채색된 덱 애슬릿으로 하이퍼 올림픽의 아성을 무너뜨린다!

기종	아케이드	제작사	세 가
장르	3D 스포츠	국내유통사	데니암

덱 애슬릿
DEC ATHLETE

세가의 초신작 스포츠 게임 『덱 애슬릿』이 드디어 등장했다. 역시 세가라는 명성에 걸맞는 화려한 그래픽과 3D 폴리곤으로 처리한 매끈한 움직임이 흡사 실제 인간이 경기를 하는 듯한 리얼함을 추구한다. 10가지 종류로 구성된 『덱 애슬릿』의 매력을 철저히 분석해 본다.

이것이 덱 애슬릿 이다!!

지금으로부터 12년전인 1984년 최초의 올림픽 스포츠 게임으로 등장해 많은 게이머들이 '자'와 '쇠톱'으로 무장해 버튼을 신나게 두드렸던 『하이퍼 올림픽』의 후속작으로 세가의 3D 폴리곤을 사용한 게임이 바로 이 『덱 애슬릿』이다. 마치 실제 인간이 하는 올림픽 경기를 보는 듯한 환상적인 그래픽과 경기를 관람하는 관중의 환호성 소리나 박수소리가 세계기록이나 FOUL(파울)을 할 때, 간발의 차이로 실패를 할 때 등 다양한 상황에 맞춰 변화무쌍하게 준비되어 있다.

이번 작품은 세가에서 처음으로 시도하는 스타일로 지금까지 해왔던 대전격투 액션, 액션, 슈팅과는 다른 스포츠 게임으로서 "아! 이 게임!"이라는 소리가 저절로 나올 정도이다.

이 게임에서는 10종류인 경기를 하루에 5종류로 나누어 2일에 걸쳐 클리어해 가는 소위 육상 경기인 10종 경기를 주제로 하고 있다.

폴리곤이라는 면에서는 아직 생소한 스포츠 게임인 『덱 애슬릿』은 조작할 수 있는 캐릭터는 전부 8명. 「만능형」, 「도약형」, 「경주형」 그리고 「던지기형」 이렇게 4타입이 존재한다. 이들 타입은 종목에 따라 장단점이 있기 때문에 자신의 스타일에 맞춰 선택하자.

게임 캐릭터는 상당히 리얼하게 되어 있어 각각의 개성 풍부한 표정을 볼 수 있다. 더욱 3D로 되어 있기 때문에 지금까지의 스포츠 게임과는 시점이 전혀 다른 다양한 각도에서 즐길 수 있게 되어 있다.

그리고 이 게임 『덱 애슬릿』의 특징이라고 한다면 사진과 같이 경기 도중 최고로 좋은 플레이를 할 때에는 그 캐릭터의 잔상이 생겨 그 플레이를 더욱 멋지게 연출하고 있다.

또한 캐릭터가 넓이 뛰기, 투창 등의 종목을 플레이할 경우 경계선을 밟을 때는 리플레이를 해준다.

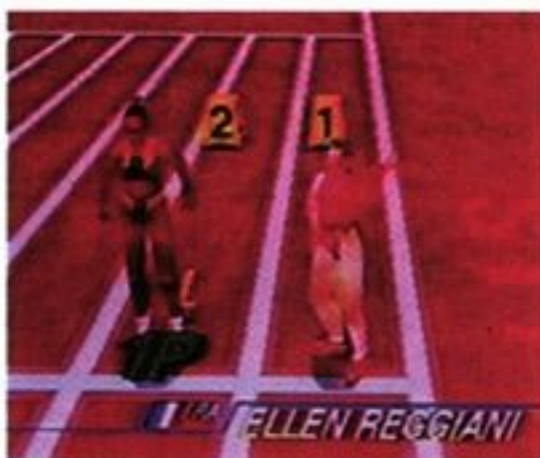
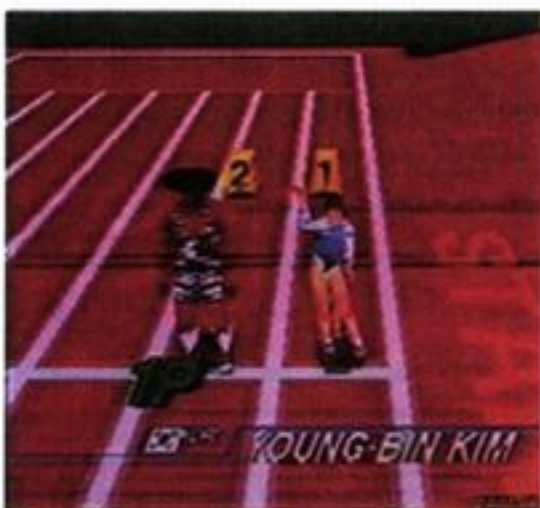
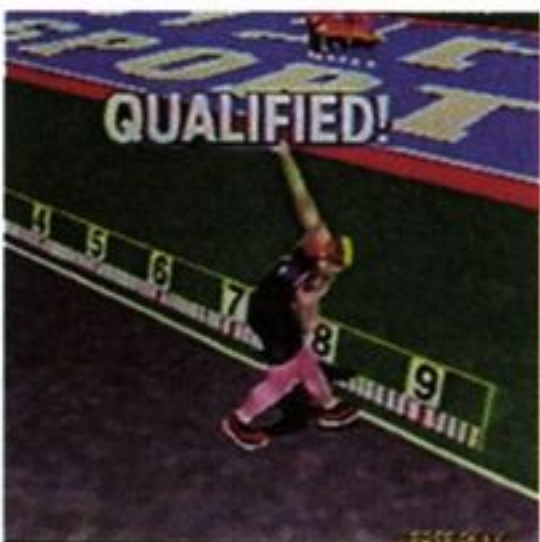
게다가 세계기록이나 기존의 최고 기록을 갱신하면 자신의 이름을 입력할 수 있다.

조작은 간단 레버와 버튼으로 OK!!

종래의 스포츠 게임은 대부분 런 버튼 2개, 점프 버튼 이렇게 3개 버튼으로 구성되었다. 하지만 『덱 애슬릿』의 버튼은 2개로 하나의 버튼으로 달리고, 또 하나의 버튼으로 점프를 하며 레버는 절묘한 기술을 요하는 종목에 필수적으로 사용해야 한다. 이같이 『덱 애슬릿』에 등장하는 각 캐릭터들은 각기 저마다 개성들을 가지고 있다. 각 캐릭터들의 특성을 이해했다면 버튼 연타가 느린 사람은 C형, 순발력이 없는 사람은 B형, 각도 조절이 부족한 사람은 C형, A, B, C 모두 자신이 있는 사람은 D형을 선택하여 게임을 한다면 좀더 나은 플레이를 할 수 있다.

경기 종목은 크게 확장되어 100미터 달리기 E(멀리 뛰기, 포환 던지기, 높이 뛰기, 400미터 달리기, 110미터 허들, 원반 던지기, 장대 높이 뛰기, 투창), 1500미터 달리기 모두 10종 경기로 구성되어 있다.

100미터 달리기를 시작으로 E 1500미터 달리기를 끝으로 엔딩. 이때 E에 속해 있는 8가지 경기 중 경기의 순번을 결정할 수 있다

새로운 HELP 시스템
게임의 편의를 제공하기 위해 플레이하기 전에 경기 방법을 설명해 준다

출발선에서 자신의 섹시함을 과시하는 프랑스 캐릭터인 엘런레지아니

한국 캐릭터인 김영빈이 귀엽고 깜찍한 포즈

멀리뛰기를 통과하고 승리 포즈를 취하고 있는 독일의 칼 바인

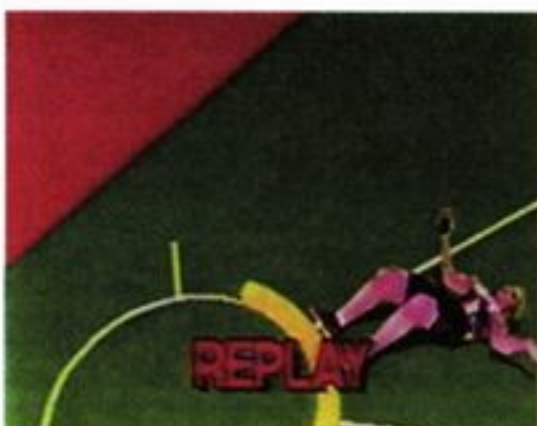
■100미터 달리기 : 출발 신호와 함께 B버튼을 연타해 스피드를 내고 결승선에서 A버튼으로 피니쉬 한다.

■멀리 뛰기 : B버튼으로 스피드를 내고 A버튼으로 각도 조절을 하고 공중에서 다시 A버튼으로 완벽한 착지를 한다. 최적 각도는 24~26도

■포환 던지기 : 화면 아래 파워 게이지가 움직이고 있다.

(A): 파워가 최고치를 가리킬 때 A버튼으로 각도를 조절한다.

또 다른(B) 방법으로는 파워가 최고치를 가리킬 때 스틱을 회전시켜 남은 파워를 채우고 A 버튼으로 각도 조절을 한다.

(B) 방법을 쓰면 (A) 방법 보다 파워를 많이 낼 수는 있지만 각도 조절이 힘들어지는 단점이 있다. 최적 각도는 44~46도

(B)방법을 사용하다 실수한 장면

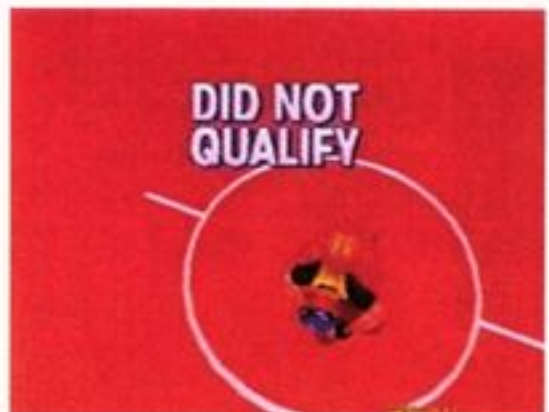
■높이 뛰기 : B버튼을 연타하여 스피드를 내고 A버튼으로 각도 조절을 한다. 최적 각도는 44~46도 경기 시작 전에 뛰어 넘을 높이를 조절 할 수 있다.

높이뛰기를 통과한 자메이카의 페미 캐디아나

■400미터 달리기 : 화면 아래 파워 게이지와 체력 게이지가 있다. B버튼을 빨리 연타하는 것 보다는 떨어지는 체력 게이지에 맞추어 B버튼을 적당히 눌러주는 것이 좋다. 체력 게이지는 모두 4칸이 있는데 1칸이 남았을 때는 속력이 떨어지더라도 A버튼으로 페이스를 조절해 주어야 한다. 역시 마지막은 A버튼으로 피니쉬한다.

힘들었던 첫 날 경기를 끝내고..........

■110미터 허들 : 출발 신호와 함께 B버튼을 연타하면서 허들을 거리에 맞춰 A버튼으로 뛰어 넘는다. 마지막은 역시 A버튼으로 피니쉬.......

■원반 던지기 : 캐릭터가 2회전 하기 전까지 스틱을 돌려 파워 게이지를 채우고 A버튼으로 각도를 조절한다.

원반 던지기를 실패한 실패 포즈(?)

A 버튼을 너무 오래 누르고 있을 때 나오는 장면

■장대 높이 뛰기 : B버튼을 연타하여 스피드를 내고 A버튼으로 각도 조절을 한다. 이때 A버튼으로 파워 게이지를 조절을 한 뒤 다시 한번 A버튼을 누른다.

경기 시작 전에 높이를 조절할 수 있다.

파워 게이지를 모은 뒤 A 버튼을 누르지 않으며 이렇게 장대에 걸리게 된다

■투창 : 진입선 근처까지 B버튼을 연타하여 스피드를 내고 A버튼으로 각도 조절을 한다. 최적 각도는 44~46도 캐릭터가 창을 던진 뒤 두 걸음 정도 앞으로 나가기 때문에 파울을 할 위험이 있으니 주의를 요한다.

■1500미터 달리기 : B버튼을 사용하여 스피드를 내고 스틱을 사용하여 사람들을 피한다. 마지막은 A버튼으로 피니쉬한다. B버튼을 빨리 연타하는 것 보다는 체력 게이지에 맞춰 적당히 눌러주는 것이 좋다.

이것으로 모든 게임은 끝나고 10경기 기록과 점수가 합산되어 등수가 결정된다.

전작에서는 1P, 2P가 등수가 정해져 올라갔지만 이번에는 1등만 올라간다

그리고 10경기의 장면과 함께 엔딩이 나오고 모든 경기는 끝을 맺는다

등장 캐릭터별 프로필 소개

릭 브래드

미국 대표 선수

■스타일: 만능형

■특징: 10종 경기의 제왕으로 군림하고 있는 만능 스포츠맨. 89년에 18세의 나이로 제왕 제프를 꺾고 그 후 한번도 진 적이 없다. 기존에 자신이 갖고 있던 세계 기록을 3번이나 갱신하였다.

로빈 뱅크스

이탈리아 대표 선수

■스타일: 던지기형

■특징: 78년부터 88년까지 세계 왕좌에 군림한 「덱 애슬론계의 제왕」. 89년 미국 대표 선수에게 패배해 미련없이 은퇴했지만 금년에 현역으로 복귀하였다.

알렉세이 리갈

러시아 대표 선수

■스타일: 던지기형

■특징: 미국 대표선수를 필요 이상으로 라이벌로 생각하고 있다. 아직 한번도 세계 레벨의 대회에서는 우승한 적이 없어 그 때문인지 약간 성격이 삐뚤어져 있다(소위 악역 캐릭터).

페미 캐디아나

자메이카 대표 선수

■스타일: 도약형

■특징: 여자 7종 경기의 여왕. 밝은 성격과 잘난 체 하지 않는 행동은 호감도 넘버 원.

칼 바인

독일 선수

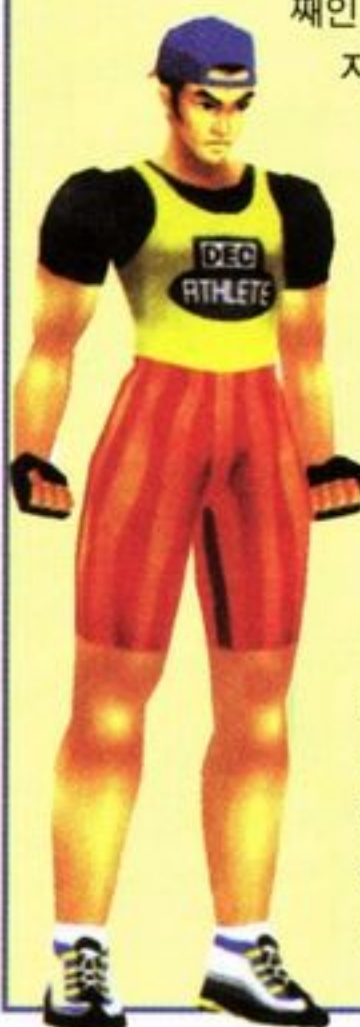
■스타일: 도약형

■특징: 유럽에서는 절대적인 인기를 자랑한다. 거들먹거리는 대사와 화려한 액션으로 항상 주목을 끌고 있다. 높이 뛰기만은 누구에게도 지지 않는다고 자부하고 있다.

죠 구도우

일본 대표 선수

■스타일: 만능형

■특징: 세계대회는 이번이 2번째인 신인 선수. 지난해 세계대회에서는 배짱과 밝은 성격으로 톱 레벨의 선수를 상대로 막상막하의 경기를 했지만 아깝게 릭에게 패한다. 미지의 가능성을 감춘 열혈 남아.

앨렌 레지아나

프랑스 대표 선수

■스타일: 경주형

■특징: 패션 모델로서도 활약. 섹시한 여성으로 화려한 복장과 진한 화장으로 관객을 열광시키지만 때때로 애들 같은 어리광스러움이 눈에 띈다.

김영빈

한국 대표 선수

■스타일: 경주형

■특징: 육상 경기계의 우상적인 존재.

© 1996 SEGA

세계화되는 카피 소프트의 실태

<제 3회>

아~ 너무나 너무나 죄송한 일이었습니다. 독자분들에게 한마디 상의도 없이 멋대로 한달을 쉬다니… 그럼 지금부터 불법 카피의 마지막회를 시작하겠습니다. 지난달에 설명한대로 불법 카피의 온상은 홍콩과 대만을 중심으로한 동남 아시아 지역입니다. 이번호에서는 시대적 흐름에 맞추어 또 한번 변하게 될 카피 시장의 루트와 카피 산업의 실태에 대해서 소개하겠습니다.

해적판 CD ROM이 상점을 점령한다!?

홍콩에서도 가장 소프트 밀도가 높다는 전뇌(電腦)빌딩에는 홍콩을 포함한 아시아 전지역의 소프트웨어가 대다수 전시되어 있다. 우선 이곳으로 들어가보면 가장 눈에 띄는 것이 CD ROM관련 상점들이 즐비해 있다는 것. 홍콩 최대의 컴퓨터 거리인 "황금상장(黃金商場)"에서는 3개의 플로어 중 지하 1층은 대부분이 CD ROM상점. 물론 PC용 카피 소프트가 대부분을 차지하고 있다. 1개의 플로어 크기가 국내의 롯데 백화점 한개층 정도이므로 이 규모는 어마어마한 것이 아닐 수 없다. 이 에어리어만을 놓고 그곳에 존재하는 카피 소프트들의 금액을 환산해봐도 대략 750억원어치 이상이 된다고 한다

지상 1층으로 올라가게 되면 CD ROM 소프트의 비율은 축소되게 되지만 대신 비디오 게임 관련 상점이 많아지며 그에 따라 비디오 게임기 카피 소프트웨어가 하나둘 눈에 띄게 된다. 비록 SFC용 카피 머신인 UFO(여러 종류가 있지만 가장 먼저 등장한 플로피 머신이 UFO이므로 여기서는 UFO로 통일하겠다)의 전시품이 상당수 줄어들었지만 한편으로는 변함없이 SFC의 넘버 리스트(SFC용 소프트웨어를 일련 번호화 해 놓은 것)가 상점 앞에 자리잡고 있으며 카피 판매를 부추기고 있다. 최근 경향은 3DO의 카피 소프트가 당연시 되며 팔리고 있고 플레이 스테이션 소프트도 그러한 입장으로 들어섰다고 할 수 있다. 단, 3DO에 비해 플레이 스테이션용 카피 소프트웨어는 아직은 비싼편으로 15,000원과 20,000원 선에서 팔리고 있다. 가격이 싼 쪽은 프레스를 거친 CD ROM, 가격이 비싼 쪽은 CD-R을 사용한 것이다.

상점 내에서는 반드시 카피 CD ROM을 데모로 보여주고 있기 때문에 작동 방법은 누구라도 한눈에 알아볼 수 있다. 물론 카피 기기도 여러곳에서 전기종을 취급하고 있다. 더욱이 그 기종들은 UFO를 시작으로 닥터, 가마스, 하이퍼, 슈퍼 컴 파트너로 홍콩만이 아니라 국내에서도 다수 볼 수 있는 것이며 반면에 일본에서 인기를 얻었던 프로 화이터와 슈퍼 와일드 카드는 상대적으로 적은 수에 그치고 있다. 물론 이러한 형태는 시기적으로 달라지는 것이기 때문에 특별한 의미가 없는 것일지도 모른다.

지상 2층은 DOS/V 머신에 관련된 물품을 취급하고 있다. 국내에 음성적으로 유통되고 있는 DOS/V게임은 일본쪽도 상당수 있지만 이쪽이 더 크다고 한다. 더욱이 여기서조차 취급품의 3분의 2가 카피품이라는 사실에 또다시 놀라지 않을 수 없다. 확실히 이러한 사실은 일본의 소프트웨어 업계 & 판매점을 파괴할 수 있는 저력을 보여주는 것이라 할 수 있다. 그러면서도 이것이 홍콩과 동남 아시아에 국한되어 있다는 점은 어째서일까? 그것은 홍콩의 카피 업자들 사이에서 암암리에 정해진 'DOS/V 게임을 사려면 동남 아시아나 홍콩이 제일이다.'라는 이미지 구축이 원인이라 할 수 있겠다. 물론 이것은 약간 넌센스적인 원인 규명일지도 모른다.

CD ROM프레스

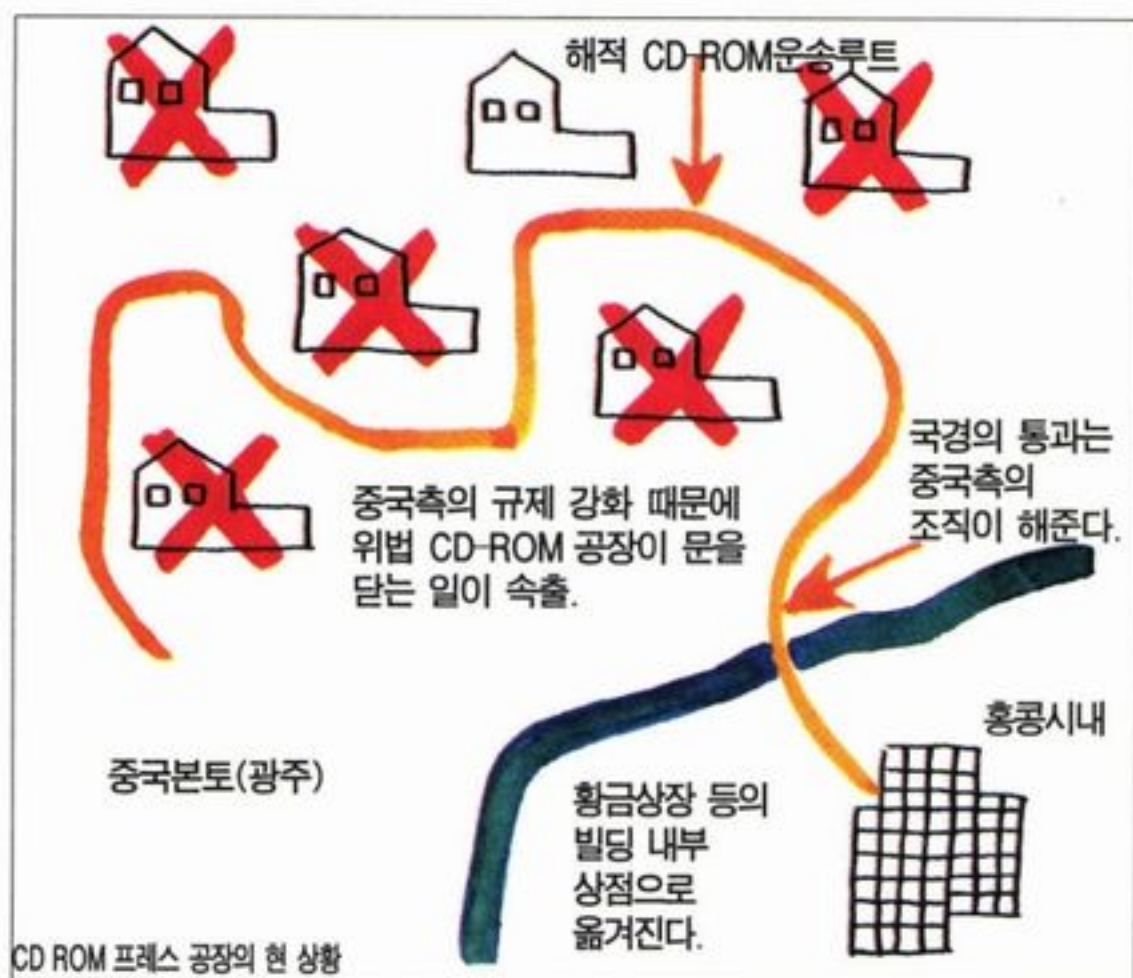
홍콩 최대의 전뇌(電腦)빌딩. 이곳에서는 대다수의 카피 소프트웨어와 카피기기를 구입할 수 있다

일명 황금상장(黃金商場)으로 통하는 골든 센터의 정문. 내부에는 정돈된 분위기의 카피 소프트 샵이 늘어서 있다

공장은 광주(廣州)에서 홍콩(香港)으로

물론 국내도 그렇지만 이들 카피 CD ROM의 단속은 홍콩에서도 강하게 행해지고 있다. 또한 홍콩은 서울의 3분의 2정도밖에 되지 않는 대단히 좁은 곳이다. 때문에 CD ROM의 제조도 인접해 있는 중국 본토에서 하고는 것이 대부분이다(몇명의 업자들은 중국의 광주가 제조 공장이라고도 한다).

이러한 카피 소프트웨어 공장을 소유하고 관리하는 일은 중국계 마피아가 담당하고 있다는 이야기도 있다(이야기의 스케일이 상당히 커지는 것같은 느낌이…). 홍콩과 중국의 경계를 오갈 때는 어떻게 해서라도 중국 본토 사람의 도움이 필요하다. 이 유통의 협력자가 CD ROM의 프레스까지 매니지먼트를 담당하고 있다. 그런데 최근 중국측의 단속이 심해졌기 때문에 이 흐름에 변화가 일어나기 시작했다. 즉, 중국 본토에서 홍콩 국내로의 CD ROM 프레스 공장의 이주가 진행되게 된 것이다. 이것이 완벽히 실행된다면 이제까지 지불되던 중국 본토계 마피아의 유통경비와 리스크가 경감되므로 해적판 CD ROM 유통은 더욱 활기를 띠게 될 것이다.

홍콩은 원래 땅덩어리가 작기 때문에 고층빌딩 등을 유용하게 활용하고 있다. 그리고 이러한 빌딩 속

CD ROM 프레스 공장의 현 상황

에서 여러가지 공장들이 만들어지고 있다. 때문에 CD ROM 프레스 공장들도 이러한 빌딩 내부에 자리잡게 되며 더욱이 CD ROM 프레스 설비는 넓은 면적을 필요치 않기 때문에 빌딩의 플로어 1개정도 공간만 있으면 충분한 시설을 갖출 수 있다. 이후 이러한 공장이 홍콩 내에 늘어갈 것은 틀림없으며 이로인해 카피 소프트의 가격은 대폭 떨어질 것이다.

업자가 모여드는 카피 산업의 이모저모

홍콩, 동남 아시아 등의 소프트 시장에 중추적인 존재로 자리잡고 있는 베타 카피 소프트는 일본에도 존재하며 국내에도 존재한다. 게임기 메이커에 로열티를 지불하지 않은 채 소프트를 제작하는, 한마디로 "해적판"이 판매되고 있는 것이다. 이제까지 우리가 다루었던 해적판과 이 베타 카피가 다른 점은 확실하게 저작권에 저촉된다는 점이다. 그럼에도 불구하고 카피 업자의 수요 증가는 멈추지 않는다. 그들의 목적은 카피 상품이 불러들이는 막대한 이익. 일단 SFC용 카피 소프트 제품의 이익율이 어느정도인가 정식 소프트와 비교해 보자.

고가격의 정식 소프트 제작

우선 정식 소프트를 제작할 경우 소프트 메이커는 게임기 메이커와 라이센스 계약을 맺게 된다. 즉, 일정액의 로열티를 지불하게 된다는 것. SFC용의 소프트에 대해서는 ROM카트리지의 제조를 닌텐도에 위탁하도록 되어 있다. 그 금액은 개당 3,000엔정도로 5만개를 제작한다고 가정하면 1억 5천만엔(11억 2천 5백만원)의 거금을 준비하지 않으면 않된다.

물론 그 전에 소프트의 개발 작업이 있다. 개발 금액은 우선 SFC용의 소프트 개발 기자재를 준비한다고 해도 싸게는 1,000만엔정도. 하나의 소프트를 제작하기에는 게임 디자이너, 프로그래머 외에도 다수의 인적 자원이 필요하게 된다. 또한 하나의 게임을 제작하는데 1년의 세월이 걸리기 때문에 이들을 뒷받침하는 인건비도 상당한 금액이다. 따라서 영업이나 사무 등의 급여도 당연히 개발비에 포함되게 된다.

마지막으로 유통에 소요되는 경비가 있다. 정식 소프트의 경우 도매상을 경유하여 판매점에 제품을 보내는 것이 보통이기 때문에 소프트 메이커에 돌아오는 것은 도매상에서 판매점에 넘기는 이익분이 된다. 이것은 하드 메이커가 계약적으로 결정하는 경우가 많다(예를들어 새턴의 경우는 정가의 57%). 이 외에 운송비나 선전비 등을 추가한 총 금액이 제작 단가가 된다.

초저가의 고수익 카피 산업

이러한 정규 소프트에 비해서 오리지널 소프트(베타 카피 소프트)의

상점 내부에 대형 카피 기기를 놓고 전문적으로 불법행위를 하는 곳도 있다

경우 로열티를 지불하지 않는다(닌텐도에게 들어가는 로열티는 개당 1,000엔정도라고 한다). 즉, 5만개의 소프트를 제작할 경우 해적판 소프트 제작자는 정식 소프트 메이커 업자보다 5천만엔의 이익을 보게 된다. 더욱이 해적판의 경우 일반적인 유통망을 지나칠 수가 없다.

도매상을 통과하지 않고도 물건을 받아주는 상점과 직접 거래를 하거나 통신 판매 등을 하며 때로는 자사를 찾아오는 사람들에게 직접 판매를 하기도 한다(이 방법은 자기 목을 조르는 결과를 가져올 지도 모르지만 반면 유통 마진을 대폭 늘려버리므로 상당한 이익을 챙길 수 있다). 통신 판매라면 정가의 금액이 그대로 메이커의 손에 들어오게 된다. 즉, 로열티가 없다는 점과 유통 경비가 싸다는 점이 해적판 소프트의 저가격, 고소득을 창출하고 있다고 할 수 있다. 여기서 좀더 실속있는 상업을 하고 있는 자가 베타 카피 소프트 업자이다.

로열티를 지불하지 않는 직접 판매와 통신 판매가 대부분으로 유통 경비가 싸다는 점은 해적판 소프트와 동일하지만 베타 카피 소프트의 경우 개발비가 거의 소요되지 않는다. 한마디로 해적판 소프트는 로열티를 지불하지 않고 있지만 소프트 자체는 하나부터 모든 것을 제작하는 오리지널 소프트이며 반면 베타 카피 소프트는 문자 그대로 실존하는 게임에서 모든 것을 복사해 가지고 오는 것으로 "개발"이란 단계를 거칠 필요가 없다(예를 들어 소닉과 마리오의 프로그램을 복사한 소마리 등등). 개발 기자재나 게임 디자이너 등에 지불되는 비용들도 생각하지 않아도 된다.

현재 국내의 베타 카피 소프트는 CD ROM을 중심으로 그 프레스 대금은 국내의 듀프리케이터에 의뢰해도 1장에 1,050원정도, 해외로 주문을 하면 대금은 더욱 싸진다. 100만원을 조금 호가하는 CD-R을 구입하여 공CD에 구워 버리는 것도 가능. 어느쪽을 선택해도 소니측에 CD 제작비를 지불하지 않아도 되며 저렴한 가격으로 생산이 가능하다.

SFC 등의 게임기는 일반 유저의 연령층이 낮기 때문에 가능한 한 저가로 가격을 설정할 필요가 있다. 그러나 질 좋은 소프트를 제작하려면 역시 어느 정도의 자본이 필요하게 된다. 이 딜레머에서 해방되어 있는 것이 카피 소프트, 그 중에서도 특히 베타 카피 소프트이다. 내용이 동일하다면 누구라도 가격이 저렴한 쪽을 선택한다. 제작비가 싸기 때문에 가격이 싸고 저가격이기 때문에 잘 팔린다. 또한 팔리기 때문에 이익이 오르고 원가가 싼 만큼 높은 이익을 남기게 된다. 이것이 카피 산업이 사라지기 힘든 이유 중에 하나이다.

여기서는 홍콩의 비교적 큰 컴퓨터 에어리어 두군데를 예로서 소개하며 기사를 이끌었지만 실제로 홍콩 내에만도 이러한 에어리어는 무수히 많다. 이것은 크게 말해서 동남 아시아 전역에 걸친 이야기이기도 하며 세계의 어느곳에서라도, 컴퓨터 산업이 움트는 곳이라면 있을 수 있는 일이다. 때문에 가장 문제가 심각하다고도 불리우는 동남 아시아에서는 해적판 소프트에 강력한 단속령이 발표됐다. 그러나 근본적인 문제가 계속 남아있는 한 카피 산업이 사라지는 일은 없을 것이다. 이 점은 음비법 시행에 맞추어 술렁이고 있는 국내 게임 업계도 예외라 할 수는 없을 것이다.

"게임챔프 역시 깜짝 놀랄 게임만 보여줬어!"

**6월 8일 오후 3시 명동 전진상 교육관에서 열린 게임챔프 주최 게임 시연회는 많은 게이머들의 열화와 같은 성원에 의해 성공리에 마쳤다.
국내에선 처음으로 개최되는 비디오 게임 시연회인 만큼 많은 우려의 목소리와 함께 챔프 독자들의 격려 전화에 힘입어 치뤄진 이번 행사의 발자취를 남겨본다.**

버철 화이터3 국내 최초 대공개!!

여기가 챔프 시연회하는 곳이예요?!

뚝딱뚝닥!! 현재 시간 오후 1시.

벌써부터 시연회를 준비하는 챔프 스탭진의 분주한 틈을 비집고 고개를 내민 날라리 아니 챔프의 열렬한 독자가 있었으니. 11시 30분에 수업이 끝나서 미리 왔다는데 땡땡이를 쳤는지 누가 알아! 여하튼 상품의 비밀이 숨겨진 "1"번이라는 번호표를 가지고 맨 앞줄에 자리를 잡았다. 그후 10여분이 지나자 두명의 친구들의 무단 난입. 이렇게 챔프 시연회장은 한두명씩 몰려드는 독자들로 사우나장과 같은 열기로 후끈거리고 있었다.

그런데 비상 사태 돌입!! 당첨된 친구가 또 다른 친구를 데리고 와서 들여보내 달라고 울고불고 바지 가랑이를 부여잡고 늘어지는데. 허우적과 박쥐연도 눈물 찌익~ 팀장님! 제 자리에라도 앉게 해주세요!! 여하튼 그 친구들은 입장 성공.

이곳이 바로 시연회장 내부 전경!

드디어 시연회 시작!

비디오 상영에 이어 신종 게임의 플레이. 그 뒤를 이은 SD 캐릭터 고바위의 잠깐 게임 퀴즈!!

일단 한번 맞춰만 봐! 선물이 마구 떨어져!

버파 키즈 공략 비디오를 비롯한 각종 상품이 걸려 있는 게임 퀴즈에 목청이 터져라 저요저요!!를 외쳐대는 친구들. 문제를 내는 고바위의 입이 귀밑까지 찢어져 싱글벙글 자기 인기때문이라고 생각하는 건지.

사우나장같은 분위기를 식히기 위한 으시시한 『바이오하자드』의 케찹 튀기는 비디오 상영에 들어갔다. 역시 바이오하자드는 너무너무 무서워!! 아악~ 살려 주세요

우리는 마구 맞는 잭키를 보았다!!

드디어 이번 게임챔프 시연회의 하일라이트가 막을 올리려고 한다. 국내에서 국내 최초로 공개하는 『버철 화이터3』 동영상 비디오 출현!!

아오이의 우아한 자태에 이어 잭키를 마구 공격하는 화려하며 날카로움의 아름다움과, 성형수술에 성공한 파이의 지하철역 안에서 잭키를 무자비한 공격에 이어 모래사장으로 마련된 제프리의 스테이지에서 무차별하게 허리가 꺽여 버리는 잭키. 이어서 흐물흐물한 액체로 바닥에서 솟아나오는 듀랄의 몸과 부드러운 선율에 맞춰 우아한 동작. 도대체 버철 화이터3는 어디까지 갈 수 있을 것인지?

흥분의 도가니 버철 화이터 경진대회

이인분아저씨의 진행으로 개최된 버철 화이터 경진대회는 결승전에서 제프리의 몸매를 자랑하는 화이터가 잭키를 사용한 친구를 무참히 공격, 마침내 울프리의 승리로 버파 경진대회는 막을 내렸다.

공포의 제프리 아니 울프리 등장!!

모든 참가자에게 상품을

마지막 추첨을 통해 버파 키즈 공략 비디오를 비롯해 IBM PC 게임 디스켓, SNK에서 제작한 티셔츠 등 다양한 상품 등이 이날 참가한 모든 게이머들에게 골고루 돌아갔다.

행사가 끝나고 빠져나가는 친구들의 뒷 모습을 보며 우리 스탭진들은 이런 행사를 자주 마련해서 우리 친구들에게 기쁨을 누구보다 많이 제공해야 겠다는 생각이 들었다.

◎게임챔프 시연회에서 상연한 최신 게임 비디오
버철 화이터3, 스트리트 화이터 제로2, 킬러 인스팅트2, 버철 화이터 키즈, 바이오하자드, 월화무환담, 천외마경 제 4의 묵시록

◎이날 직접 시험 플레이 해 본 게임
랑그릿사3, 알버트 오딧세이 외전, 다크 세이버, 덱 애슬릿, 크로키

◎시연회에 도움을 주신 업체들께도 감사드립니다.
데니암, 삼성전자, 빅콤, 디지털 드림, 어뮤즈월드

챔프독자 특별 앙케이트

게임기는 플레이스테이션 소프트는 『화이널환타지 VII』 인기 높아

시연회에 참가한 약 150명의 챔프독자들을 상대로 앙케이드 조사 한 결과 가장 인기있는 하드웨어는 PS로 나타났으며 의외로 N64의 기대는 낮은것으로 밝혀졌다. 한편 PS가 좋은 이유는 '막강한 서드파티' '좋은 게임이 많이 나와서' 라는 의견이 지배적이었다.

질문1 여러분들은 어떤 게임기를 좋아하는가?

앙케이트 도표

질문2 하드웨어별 좋아하는 이유는

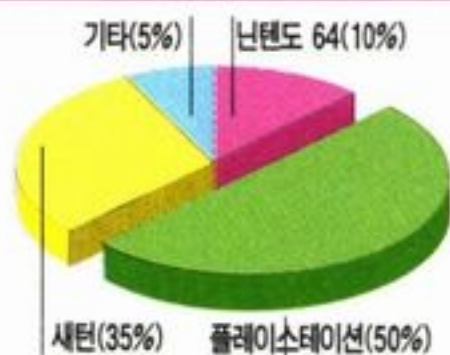
1. 닌텐도 64

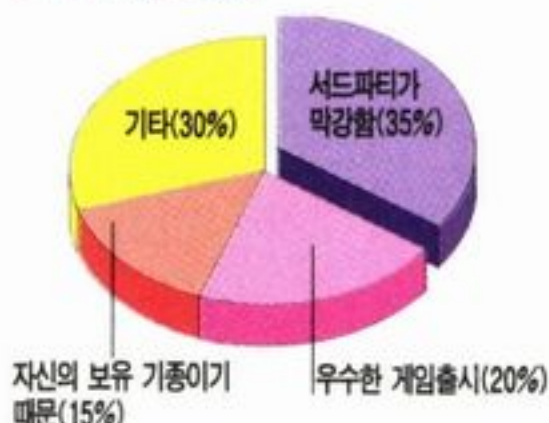
닌텐도의 열풍이 불어올까? 큰 열풍이 불지 않는다고 해도 곧 시행될 음~비법 덕택으로도 마리오를 은근히 기대해 본다.

■ 선호하는 이유

■ 한편 기타로는
- 좋은 게임이 많을 것 같아서
- 가격이 쌀 것 같아서
- 닌텐도이기 때문에

등의 의견이 나왔다.

2. 플레이 스테이션

역시 기존의 팬으로부터 적극적인 지지를 얻고 있는 상태이다. 깨끗한 그래픽의 심플함으로 새턴보다도 월등한 지지율을 나타내고 있다. 이번 시연회에서도 PS유저가 많았다. PS가 언제쯤 정식으로 국내로 들어올지는 아직 미지수…

■ 선호하는 이유

■ 한편 기타로는
- 소프트 값이 싸다
- 스퀘어가 참가하기 때문
- 완전이식
- RPG와 액션의 조화
- 남코가 그냥 좋다
- 그래픽이 새턴보다 좋다
- 새턴보다 싸다
- 아케이드 게임(철권2)이 많이 나온다

라는 의견이 나왔다.

3. 새턴

새턴! 과연 음~비법 이후의 활약을 기대해봐도 되는 건지? 한글버전, 우리말 음성지원, 빈약하더라도 자체적 생산 소프트의 발매! 얼마나 좋을까요!

새턴의 선호 이유라면 대표적으로 버파의 이미지 메이커가 아니었는지…

그리고 새턴은 삼성 새턴이 버티고 있기 때문에 아직까지는 PS보다 안심인것 같다.

■ 선호하는 이유

■ 한편 기타로는
- 자신이 갖고 있어서
- 하고 싶은 게임이 많다
- 값도 저렴, 소프트 다양
- 격투게임이 많아서
- 성능과 재미가 뛰어나다
- 서드파티가 마음에 든다

등의 의견이 나왔다.

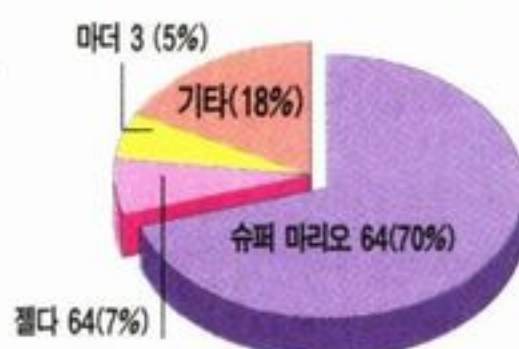
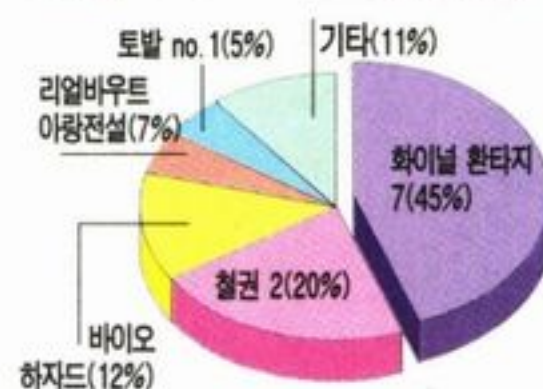
4. 슈퍼컴보이 (0표)

우와 그 대단했던 슈퍼컴보이가 이제는 32비트 차세대기에게 밀려난 것 같다. 어째서 일까? 시연회엔 차세대기만을 가진 독자들만 와서일까?

슈퍼컴보이가 '꽝'이라는 것은 절대로 아니다. 다만 슈퍼컴보이보다는 차세대기가 더욱 좋다는 의견일 것이다.

■ 선호하는 이유 : 무반응!

질문3 하드웨어별 선호하는 소프트는?

●닌텐도 64 (NINTENDO 64)

●플레이 스테이션 (PS)

●새턴 (SATURN)

●슈퍼컴보이 (SFC)

더운 한 여름에는 시원한 게임을…

공포의 게임 납량특집!!

이런! 올해는 왜이리 더워!? 집에서 게임을 하려고 해도 이 더위에 에어컨 틀면 전기세 나가랴 에어컨은 커녕 선풍기 하나 쓰는데도 엄마는 전기세 나간다고 뭐라 그러시는데… 아무튼 더워서 게임도 제대로 할 수가 없어. 이럴 때는 어떻게 해야 하나. 더운 여름을 시원하게 아니 썰렁하게 만들어 주는 게임이 있다면 얼마나 좋을까! 그래 바로 이거야! 그런데 이런 게임을 하면 잠은 잘 수 있을까?

전기종에 걸쳐 제작되는 인기의 한장르로 정착

요즘의 공포물이라고 하면 귀신이 나오고 저주받고 하는 내용 이외에도 서양적인 잔인한 공포물도 많이 나와 있다. 또한 어떤 신령적인 내용의 영화에서는 동양, 서양에 관계없이 그 제작진이 의문의 죽음을 당했다는 등의 여러 가지 소문도 많이 있다. 보통 불교의 성격이 강한 동양의 경우에서는 이런 불가사의한 사건을 막기 위해 푸닥거리(제사같은 것?)를 한다고 한다. 특히 일본과 같은 경우엔 신령적인 상품의 제작에는 상당히 신경을 쓴다는 것이다.

이런 사건이 일어나는 것은 영화뿐만이 아니다. 바로 우리가 즐기는 게임의 제작에서도 차별 없이 괴기가 일어난다. 예로서 일본의 제작사와 같은 경우엔 한밤의 회사에서 유령을 보았다던가 좀비들을 쓰러뜨리는 게임을 제작 중에 의문의 쇼트가 일어나 프로그램이 완전히 지워졌다던가 또는 사고로 제작진이 죽을 경우도 몇 건 있었다고 한다. 과연 그것이 진짜인지 거짓인지는 알 수 없지만 적어도 게임을 플레이하는 유저들에게 위험이 없다고 하기도 어렵다. 본 필자도 역시 이 글을 마친 후 무슨 불행이 있을지도… 그러므로 심장이 약한 독자는 이 페이지를 그냥 스쳐 가는 것이 현명한 선택일 수도 있다는 말을 하고 싶을 뿐이다.

게임을 시작하기 전에… 더욱 분위기 잡고 전기세를 아끼는 방법!?

아마도 이 글을 읽고 있는 독자는 상당히 간이 크거나 신령 세계에 관심이 많은 사람이라고 생각된다. 그건 그렇고 한여름에 공포물 게임을 한다고 해서 진짜로 시원해질까는 문제다. 그 답은 우선은 환경에 변화를 주는 것으로 약간은 도움을 받을 수 있을 것이다. 그 예를 몇 가지 소개해 볼 테니 한번쯤 시도하여 더욱더 여름을 시원하게 아니 썰렁하게 만들어 보자!

- 우선 방의 불을 끄는 것은 필수!!
- 자신의 방보다는 다른 사람의 방, 친구의 집 등 될 수 있으면 한번도 들어간 적이 없는 공간을 사용하면 불안함 느낌이 더욱 가중된다.
- 플레이하는 방은 될 수 있는 대로 넓은 공간에서 하자.
- 혼자 플레이할 경우엔 이어폰이나 헤드폰을 사용해 볼륨을 높인다.
- 여름 방학에는 날을 잡아 친구를 집합시켜서 함께 즐긴다.
- 다수로 즐길 경우엔 서라운드의

스피커를 이용!(주위에 피해가 가지 않게 하자)

◐선풍기. 이것은 바람의 냉기 효과를 이용한 아이템으로 바람은 고정이 아이고 좌우 반복으로 설치하자.

◐비오는 날(번개 치는 날은 더욱 효과적)에 플레이하면 그것만으로도 효과 만점! 다수일수록 분위기가 좋다?

◐모니터는 가능한 한 큰 것으로, 프로젝터라면 더욱 더 좋다.

◐오디오가 있으면 라디오 방송 등 음산한 성우의 목소리 나오는 내용을 켜 놓는 것도 좋다.

◐주위에 여러가지 도구의 위치를 바꾼다. 등뒤에 인형을 갔다 놓는 것은 어떨지?

◐공포 특급! 직장인이라면 혼자 사무실에 남아 게임을 하자! 상사에게 걸리는 것만 생각해도 그 긴장감과 공포는…!!!

이외에도 여러 가지 아이디어가 있으므로 자신에 맞게 분위기를 잡아 보자. 또 주의할 점으로 분위기를 살린다고 해서 촛불과 같은 위험한 것은 사용하지 않는다는 것. 그러나 전기세는 형광등 값정도밖에 아낄 수 없다.

이번 여름의 추천 호러 게임은 바로 이것이다! 바이오 하자드 PS용

이 제목을 본 순간 모두 '뻔하잖아!'라고 생각했을 것이다. 그렇지만 이 게임을 빼고서는 어찌 '호러'라고 할 수 있을까. 아무튼 캡콤의 쾌작이며 약간 빨리 나오기는 했지만 이런 더운 여름

동료를 죽이고 살리고는 플레이어의 능력

수수께끼도 다양하다

에야말로 이 게임의 효력은 더욱 상승한다.

우선 알아야 할 것이 몇 가지 있다. 처음 플레이할 사람은 수수께끼에 막히지 않도록 공략본을 준비하여 열받지 않게 해야 한다. 한번 클리어한 사람의 경우엔 크리스를 선택해서 플레이하되 스스로 어떤 규칙을 만들어서(예로서 나이프로만 싸운다던가, 너무 어려워…) 플레이하며 중반에 동료의 비명이 나왔을 때 일부러 늦게 가서 죽게 만든다. 그 참살 장면은 본 적없는 사람에겐 충격일 것이다.

완전히 게임을 마스터한 독자라면 친구, 애인, 가족 등 많은 사람과 함께 플레이하며 이 게임을 모르는 사람을 공포의 도가니로 몰아버리는 것도 시원할(?) 것이다. 주의할 점은 역시 너무 진행을 느리게 해서 다른 사람이 열받지 않게 하는 것이다. 약 3시간만에 엔딩을 본다면 아주 적당하고 그때까지 살아남은 동료의 수에 따라서 다른 사람이 감동 또는 허탈한 감을 받게 될 것이다. 가장 적당한 것은 3명으로 하는 것이다. 물론 각각 역을 하나씩 맡아서.

우선은 좀비의 등장

자신의 취향에 맞는 호러는? 장르 별 우수(?) 호러 게임 소개

3D 폴리곤 어드벤처

■액션과 어드벤처의 2중 효과

『바이오』는 현재 가장 체험감이 강한 장르의 게임으로 심장이 약한 사람은 주의. 마치 영화 같은 내용이 압권이다.

요즘 들어 급속히 증가되고 있는 폴리곤을 이용한 3D게임들. 그 중에서도 호러 게임의 대표라고도 할 수 있는 「3D 어드벤처」는 예전의 비주얼과 대화를 중시한 「2D 어드벤처」와는 달리 입체적인 액션 조작을 이용한 수수께끼 풀이나 전투에 의해서 플레이어의 긴장감을 높여 주는 것이 특징이다. 결론적으로 액션의 조작을 통해 주인공 캐릭터와 플레이어가 동화되어 마치 자신이 공포의 모험을 하고 있는 듯한 느낌을 강하게 준다. 또한 극소의 언어표시의 처리도 특징의 하나로 간단한 문장과 육성이 더욱 간장감을 높여 준다.

정식적으로는 「3D 어드벤처」란 장르는 없고 여기서 소개하는 것들은 모두 제작사에서 새로이 만들어낸 장르의 게임이지만 기본적인 성격은 비슷하기 때문에 「3D 어드벤처」로 통일하였다.

■PC, IBM용외

어론 인 더 다크 시리즈

PC용으로 시작된 미국산 호러 어드벤처 게임. 기본적으로 『바이오 하자드』의 기초라고도 할 수 있는 대표작으로 수수께끼의 수준은 아주 높다. 차세대기가 오리지널인 게임들에 비하면 약간 그래픽이 딸리는 것처럼 보이지만 그 나름대로의 긴장감을 가지고 있어 밤에 불을 끄고 하면 분위기를 잡을 수 있을 것이다. 사진은 완결편인 PC용 『어론 인 더 다크3-칸비의 복수』.

■3DO, PS, SS, IBM용

D의 식탁

3DO로 시작된 풀 폴리곤 어드벤처 「인터렉티브 무비」. 발매 당시엔 그 크리에이터의 높은 수준에 세상을 놀라게 했다. 그후로 SS, PS로도 이식되어 CD 3장 짜리의 완전판도 등장했다. 현재는 동 시리즈로 M2의 『D의 식탁2』, SS의 『에너미 제로』가 제작중. D의 식탁의 D는 「드라큘라」를 나타내는 것으로 주 내용은 드라큘라의 일족인 주인공 로라가 흡혈기가된 아버지의 정신세계에 들어가 그 미로를 해매 아버지를 찾아내는 것이다. 정신 세계는 중세 시대와 같은 풍경으로 분위기는 살벌… 또 3DO용의 엔딩에서 「THE END」라고 표시되어 있을 때 'LRRLAB-BACCB'라고 입력하면 어떤 특수한 데이터가 세이브되어 워프사의 다른 소프트에 대응된다는데 확실한 내용은 의문. 힌트는 케이스의 빨간 셀로판과 케이스의 안쪽에 숨겨진 문장에 있었다.

소설형 2D 어드벤처

일본어도 배우고 공포감도 맛보는 소설형 2D 『사운드 노벨』 시리즈

3D 어드벤처도 대부분의 경우엔 『바이오 하자드』와 같은 완성도 높

이런 장르는 국내에서도 소재만 좋으면 성공할 수 있을 것 같기도 하지만..?

은 게임이 아니고선 호러물을 만들기는 어렵다. 물론 2D 어드벤처도 나날이 발전한다. 그런데 2D 어드벤처라고 하면 대부분 일본어가 아닌가!?

이런 경우에는 일본어를 모르고서는 어렵다! 자신이 모른다면 일본어를 해석할 수 있는 친구와 함께 플레이하는 방법을 택해야 한다. 내용을 안다는 것은 대화가 주 내용인 어드벤처의 가장 주요한 점. 또 여기서 소개하는 게임에는 어드벤처의 특수 장르 『사운드 노벨』이라고 하는 소설책을 읽는 형식의 새로운 장르의 게임이다. 이런 식의 배경 그래픽과 간단한 연출 효과와 소설의 글만으로 만들 수 있는 게임 장르라면 한글 번역판이 아니라도 한국 자체의 오리지널 게임을 만들기도 쉬울 것 같은데. 혹시 만들 생각이 있는 제작사는 없는지…

■ SFC용

제절초(弟切草), 카마이타치의 밤

춘 소프트에서 제작한 사운드 노벨의 오리지널 시리즈. 1탄의 『제절초』는 여자 친구와 함께 놀러 갔다가 어떤 큰집을 발견하고 그 집을 탐험하는 시나리오. 탐험을 할 때마다 내용과 결말이 변한다. 2탄이 『카마이타치의 밤』은 겨울에 여자 친구와 스키를 타러 가 여자 친구의 숙부가 경영하는 팬숀에서 여러가지 사건이 일어난다. 기본적으로는 살인 사건을 해결하는 탐정물이지만 그 외에도 스파이 대작전, 유령 사건 등 완전히 다른 시나리오도 여러 가지 준비되어 있다. 또 이 시리즈의 특징으로 모든 시나리오를 클리어하면 세이브 파일이 핑크 색이 되면서 숨겨진 시나리오가 추가되는 특징이 있다.

내용의 호러성은 상당히 높으므로 혼자 일어 사전을 들고 하든 해설자를 옆에 앉혀 놓고 해도 재밌을 것이다.

■ SFC, PS용(S)

학교에서 있었던 무서운 이야기(S)

반프레스토에서 제작한 완전 괴담 형식의 소설 게임. 춘 소프트의 사운드 노벨 시리즈의 아류작이라고 생각되지만 다른 제작사의 아류작들에 비해 뛰어난 작품이다. 여름에는 PS용으로도 발매되며 배경의 그래픽 중에는 동영상도 준비되어 있다.

■ PS용

트왈라이트 신드롬 -탐구편-, -구명편-

휴먼에서 제작한 PS용의 호러 게임. 여학생 3명이 유령을 발견하기 위해 유령이 나온다는 소문이 많은 곳을 탐험하는 무모한(?) 내용. 역시 주무대는 학교이며 아주 구하기 힘든 소프트이지만 얼마 있으면 2탄의 -구명편-도 등장한다. 살벌한 분위기의 비주얼이 특징.

잠깐! 이런 『사운드 노벨』은 !?

■ SFC용

사운드 노벨 쯔꾸르

『사운드 노벨』이라고 하면 아스키에서 나온 사운드 노벨 제작 소프트인 『사운드 노벨 쯔꾸르』를 뺄 수 없다. 기본적으로 어드벤처 게임을 만드는 것이라 이런 것이라면 국내에서도 PC용으로 만들어 봄직하다. 아무튼 무서운 얘기를 자기가 만들어 준비된 그래픽과 음악, 연출을 제작할 수 있는 소프트이다. 물론 한글이 나오지 않는다는 결점은 있지만.

2D, 3D격투 게임은 호러가 될 수 없는가!?

여기서는 호러와는 약간 거리가 먼 장르이자 현재, 가장 인기가 높은 장르인 격투 게임을 약간 소개한다. 일반적으로 격투 게임 중에도 『모탈 컴뱃』 등의 미국풍은 잔인성이 강하다. 아주 간이 작은 사람이라면 마지막의 잔인한 장면에서 약간의 충격을 받기 마련. 그러

격투 게임은 뜨겁다! 그렇기 때문에 여름에는 더욱 더 뜨겁다!!

나 격투 게임이란 장르 자체는 이 기획의 주 내용인 호러 게임이 되기엔 힘들다. 그 이유가 무엇인지 생각해 보자. 우선 격투는 뜨겁다(?). 아무튼 사람과 대전할 때는 투기와 살기로 주위가 뜨거워지므로 시원하지 않다. 또한 대전시에는 자신의 자존심이 높아지기 때문에 일반적인 패배(즉 캐릭터의 죽음)에도 컨디션이 않좋았다는 등의 이유로 지나가는 일이나, 몇 번이든 다시 승부를 할 수 있으므로 패배에 공포를 느낄 수 없다(공포보다는 수치심이 높겠지). 만약에 공포를 느끼는 상황을 만든다면 아무래도 거금의 돈을 걸었구나 이기지 못하면 진짜로 맞아 죽을 상황의 아주 비현실적(?)인 경우에 자신의 캐릭터가 당하고 있을 경우일 것이다. 아무튼 공포의 체험이 목적이 아닌 싸워서 이기는 것이 목적인 격투 게임에는 호러를 바라기 어렵다.

명인이 뽑은 호러게임 아카데미 시상식

BEST 5

- 바이오 하자드(PS)
- D의 식탁(3DO 등)
- 칸비의 복수(IBM 등)
- 제절초(SFC)
- 판타스마고리아(IBM 용)

무지막지 잔인상

- 모탈 컴뱃(IBM 등)

캐릭터 무서워상

- 11번째 시간(IBM)

몬스터 무서워상

- 버철 하이드라이드(SS)

이달의 명장면

새로운 기분으로 시작했던 이달의 명장면이 벌써 3회째를 맞이하였습니다. 여러분의 많은 참여 진심으로 감사드리고, 방학이 다가오고 있으니 여러가지 세운 계획들을 꼭 실천에 옮기시길 바랍니다. 그리고 빨리 보낼수록 당첨될 확률이 높다는 걸 알아두세요. (챔프의 마감관계로) 그럼 9월호에 다시 만나요.

1위 / 드래곤 포스

정성욱 군의 대단한 성의에 감사합니다. 세가지나 보내주셨더군요(그리고 공사 현장의 모습, NHK, 만화 등). 약간 불만이 있다면 화면의 질이 좀 떨어진다는 것이... 마지막 보스와의 전투신은 정말... 이틀밤을 꼬박 새우셨다는데 보람이 있군요. 챔프에 응모는 처음이시라는데 믿어도 될까요? 그리고 1등이 되신걸 축하합니다.

정성욱 /

2위 / 드래곤 볼

끝없는 스토리를 자랑했던 드래곤볼 시리즈의 결정판『위대한 드래곤볼의 전설』! 과연 이번작 이후의 게임이 또 등장할 수 있을까? PS용과 SS용의 차이는 필살기와 그림자, 그리고 배경의 차이정도라고 한다. 이 게임의 진정한 엔딩이 있다고 하던데...정말일까? (무명의 독자분이 보내오신 드래곤볼은 많은 분이 보내셔서 1등은 못드렸습니다. 그 중에 추첨을 한 것이니 양해바랍니다.)

XXX /

<전화연락주시기 바랍니다.>

3위 / 건 그리폰

게임 아츠의 걸작『건 그리폰』의 오프닝, 엔딩, 스테이지 후반의 박력있는 장면 등 민수군의 연출이 돋보인 비디오 테이프였습니다. 아쉽지만 3위로 결정을 봤습니다. 이유인 즉슨 편집은 좋았는데 썰렁함에...그리고 좀더 일찍 보내주셨으면 감사하겠습니다. 그래도 민수군! 다음번에 다시 도전해보세요.

이민수 /

4위 / 캡틴 츠바사 J

PS용으로 파워 업되어 이식된『캡틴 J』. 화려한 비주얼이 압권이군요. 많은 경기를 치뤄야한다는 피곤함이 있었겠지만 엔딩 화면을 보내주신 원주군! 그리고『바이오 하자드』의 숨겨진 엔딩도 함께 들어 있었습니다만 7월호에 실렸었기 때문에 안타깝게 되었습니다.

윤원주 /

순간의 선택이 명장면을 낳는다?!

'이달의 명장면' 코너는 그리 어렵지 않습니다. 남녀노소 불문하고 응모할 수 있으며 폭도 다양한 애니메이션, 게임, CG로 나뉘어져 있습니다. 언제라도 늦지않게만 보내주세요. 상품도 고정되어 있지 않고 자신이 선택할 수 있는 상품. 원하는 기종의 소프트웨어를 함께 적어서 보내주세요. 이번 달에는 정성욱군이 영예의 1위를 차지하여 SS 소프트웨어를 받게 됐습니다. 그 외에 응모자들에게는 챔프점수 1,000점씩 드리겠습니다.

■ 보내실곳

우편번호 140-133
서울시 용산구 청파동 3가
29-16 윤민빌딩 2층
월간 게임챔프 [이달의 명장면 담당자]앞.

우하하~싹!! 나날이 늘어나는 엽서의 산속에 바위의 큰 머리도 보이지 않을 정도입니다. 회가 거듭될수록 엽서에 담겨 있는 온갖 사연들이 저를 즐겁게 합니다. 엽서중에는 정말로 난이도를 낮춘 것이냐는 질문들도 상당수 있었고 자기를 뽑아주면 아름다운 여인을 소개시켜 주겠다는 인신매매단도 있더군요. 여러분! 문제 열심히 풀고 앞으로도 지속적인 성원을 부탁드릴께요~!

고바워의

뒤죽박죽 게임 퀴즈

초급 시작이 반이니 시작하면 8점은 거뜬!?

1. 최근에 발매된 드래곤 볼Z 위대한 드래곤볼 전설의 마지막 상대인 원조 마인 부우는 원작대로 게임을 플레이하자면 마지막에 어떤 기술로 결정타를 날려야 할까요?
❶가메하메파 ❷파이널 크래쉬
❸원기옥 ❹마관광살포

2. 마리오 시리즈에 대대로 등장하고 있으며 걸핏하면 쿠파에게 잡혀가는 버섯 왕국의 공주 이름은 무엇일까요?
❶파이 공주 ❷피치 공주 ❸비취 공주 ❹박쥐 공주

3. 아노망에서 제작하고 PS보다 SS로 먼저 발매된 페다 리메이크에서는 전투중 특정 캐릭터가 전사하게 되면 게임 오버가 됩니다. 이 특정 캐릭터는 몇명일까요?
❶1명 ❷2명 ❸3명 ❹4명

4. 천외마경 제 4의 묵시록은 미국 전역을 돌아다니며 모험을 펼치게 됩니다. 이 게임에서 미국계 혼혈로 나오는 불의 일족으로 총과 검을 함께 사용하는 캐릭터의 이름은? 힌트는 얼굴에 상처가 있는 것입니다.
❶라이진 ❷유노 ❸웰터 ❹유메미

5. SS와 PS 양쪽으로 발매된 드래곤 볼Z 위대한 드래곤 볼 전설은 1화 부터 엔딩까지 총 몇명의 캐릭터들이 등장합니까?
❶45명 ❷50명 ❸55명 ❹60명

6. 드래곤 퀘스트 시리즈 중에서 주인공이 아버지가 죽고 노예로 끌려 다니다가 용자로 성장하는 과정을 그리고 있는 것은 시리즈 몇번째일까요?
❶3탄 ❷4탄 ❸5탄 ❹6탄

7. 마도 이야기라는 RPG를 플레이하다보면 드래곤 퀘스트의 슬라임처럼 생긴 몬스터가 등장합니다. 가장 약한 적으로 등장하는 이 캐릭터의 이름은 무엇일까요?
❶슬라미 ❷뿌요 ❸삐삐용 ❹슬러미

8. PS 최고의 호러 어드벤처 게임 바이오 하자드는 총 몇명의 캐릭터가 등장하며 팀의 리더는 누구일까요?
❶5명, 크리스 ❷4명, 웨스커
❸6명, 배리 ❹5명, 웨스커

중급 산 너머 산, 그러나 넘어야할 산

1. 드래곤 퀘스트 시리즈중 부제가 〔인도되는 자들〕로 발매됐던 드래곤 퀘스트IV는 여러명의 주인공들이 각장에서 활약하고 마지막에 한데 모이는 이야기입니다. 그렇다면 이 게임은 총 몇장으로 구성되어 있을까요?
❶4장 ❷3장 ❸6장 ❹5장

2. 닌텐도와 스퀘어가 합작으로 만들어낸 마리오 RPG. 깔끔한 그래픽과 아기자기한 이벤트로 많은 인기를 끌고 있는 이 게임은 총 몇개의 월드로 구성되어 있을까요?
❶10개 ❷8개 ❸9개 ❹12개

3. 겨울 발매로 예정되어 있던 SS용 캡콤의 스트리트 화이터 제로2의 발매일이 앞당겨 졌습니다. 그렇다면 현재 예정되어 있는 스트리트 화이터 제로2의 발매일은 언제일까요?
❶7월 예정 ❷여름 예정
❸8월 26일 ❹7월 20일

4. 에닉스의 인기 시리즈인 드래곤 퀘스트에도 등장했으며 다른 장르의 게임에서 주인공으로도 등장한 적이 있는 뚱뚱한 무기상인의 이름은 무엇일까요?
❶도루네코 ❷토르네코 ❸토레코 ❹투르커스

5. 지난호 문제에도 나갔던 페다의 주인공 브라이언 스텔버드의 필살기는 스워드 인펄스였습니다. 그렇다면 게임 후반에 들어서면서 사용할 수 있게 되는 두번째 필살기의 이름은 무엇일까요?
❶카인 블레이드 ❷카이저 스트라이크
❸가이아 스트라이크 ❹가이아 스플래쉬

6. 긴 제작기간과 새로운 장르로 다시 태어난 택틱스 오거. 특히 대사가 멋있는 이 게임에서 란스로트가 주인공 데님에게 주는 멋진 검의 이름은?(출제: 장준호/ 경기도 군포시 금정동 744번지 적성 APT)
❶브륜힐드 ❷오라시온
❸론바르디아 ❹이세베르그

7. 마장기신을 플레이해보면 마장기신은 총 4대라는 것을 알 수 있습니다. 그렇다면 이중에서 마장기신이 아닌 것은 무엇일까요?
❶사이버스타 ❷갓데스 ❸그랑벨 ❹디아블로

8. 또다시 마장기신의 문제입니다. 마장기신의 마지막 보스이기도 하고 마장기신을 설계 제작한 윈디의 언니이기도 한 붉은 머리의 여자는 누구일까요?
❶튜티 ❷듀트 ❸리아나 ❹타냐

상급 옛날 게임 한번 생각해보지 않을라우!?

1. 슈퍼 알라딘보이로 발매된 이 게임은 당시 최고의 인기를 누렸으며 빛의 군대란 이름을 내세우고 마지막에 머리가 세개인 암흑용을 쓰러뜨리는 것이 목적입니다. 이 게임의 주인공 이름은 무엇일까요?
❶터스크 ❷맥스 ❸보우이 ❹키위

2. 패밀리에서 그 이름을 떨쳤던 마리오. 당시 발매됐던 마리오 1부터 3까지 마리오는 어떤 아이템을 먹어야만 불꽃을 던질 수 있었을까요?
❶흰꽃 ❷버섯 ❸별 ❹녹색 버섯

3. 슈퍼 알라딘보이용으로 발매되어 폭발적인 인기를 누렸던 『베어너클』이란 게임을 알고 있는지… 이 게임은 2인 동시 플레이도 가능하며 다양한 기술을 사용할 수 있기 때문에 그 인기가 높았던 게임입니다. 이 게임은 현재 몇번째까지 시리즈가 발매되었을까요?
❶2번째 ❷3번째 ❸4번째 ❹5번째

4. 스퀘어의 대표작인 화이널 환타지 시리즈에 등장했던 캐릭터들 중에 직업이 암흑검사였던 캐릭터의 이름은 무엇일까요?
❶카인 ❷록크 ❸세도우 ❹세실

5. 『화이널 환타지IV』에서 흑마도사로 등장하는 리디아는 레벨이 60이 되면 마지막 흑마법을 얻게 됩니다. 이 마지막 흑마법의 이름은 무엇일까요?
❶지하드 ❷메테오 ❸알테마 ❹어스퀘이크

6. 정말로 어려운 문제를 내겠습니다. 『화이널 환타지3』에서 마지막으로 얻게 되는 직업에는 두가지가 있습니다. 이 두가지 직업은 무엇일까요?
❶현자와 마수사 ❷풍수사와 무용수
❸현자와 닌자 ❹격투가와 사냥꾼

7. 『버철 화이터III』의 발매가 가까워지고 있습니다. 빨리 해보고 싶은 건 누구나 마찬가지일텐데… 이제까지 공개된 III의 영상에는 몇명의 캐릭터가 등장했을까요?
❶8명 ❷7명 ❸6명 ❹5명

8. 패밀리용으로 발매된 드래곤 볼은 드래곤 볼 1,2,3을 제외하면 모두 몇종류가 있습니까? 이 경우 SFC용으로 발매된 것은 제외합니다.
❶3개 ❷4개 ❸2개 ❹5개

지난호 정답	
●초급	2, 1, 4, 1, 3, 4, 3, 1
●중급	3, 4, 3, 2, 3, 4, 2, 4
●상급	1, 2, 1, 4, 2, 1, 4, 3

이달의 장원 / 최신 PS 소프트

• **윤석호/** (18개)
: 이달의 장원은 고득점 자가 없었던 관계로 18개를 맞춘 3명 가운데 윤석호군이 뽑혔습니다. 석호군, 지난호에 귀여운 얼굴을 그린 기억이 나는데 제 얼굴은 전혀 귀엽지 않더군요. 그런데 궁금한게 있네요. 제 그림과 같이 보낸 여자 그림은 대체 뭐죠? 다음달 안으로 가르쳐줘요. 그리고 전화한번해요. 상품타고 싶으면…

이달의 준장원 / 점수들이 별로라 넘어가겠음.

: 이것은 정말 애석한 일입니다. 장원 상품을 주지 않으면 저 바위가 사기꾼으로 몰릴듯 싶어 18점 중에서 추첨으로 했지만 챔프점수도 그렇고 준장원 상품도 못주겠군요. 준장원 상품은 저 바위가 개인적으로 주는 것인데… 17점까지는 챔프점수를 드리겠습니다. 단, 이제까지와 달리 반으로 깎아서 드리도록 하지요. 여러분, 고득점 엽서가 보고 싶어요~~!

챔프점수 500점의 서러운 게이머들

• **김희철/**

• **이 담/**

• **서동국/**

17점 이하의 도전자들을 위한 바위의 신신한 한마디

• **김진현/**
: 처음으로 엽서를 보내신다는 진현군. 엽서에 '우체부 아저씨 감사합니다'라고 쓴 글이 훈훈한 느낌을 주네요. 문제가 너무 짜증난다구요. 하하하… 이번에 온 엽서에는 "문제가 어렵다"또는 "쉽게 내달라"라는 말이 대부분 쓰여 있었습니다. 게임을 풀기 위해 게임챔프를 다 뒤졌다는데 다른 분들도 그렇게 풀고 있으니 너무 편하게 세상살려고는 하지 마세요. 이 세상에 공짜란 없습니다.

• **전진호/**
: PS CD를 받고 싶었다구요. 그렇다면 좀더 실력을 키워야겠네요. 이번달에는 대부분 점수가 낮았기 때문에 조금만더 노력했다면 받을 수 있었을지도 모르는데… 그리고 편지를 잘 꾸미지 못한다구요!? 제가 보기에는 귀엽고 알차게 꾸며져 있던데. 그런데 옛날 게임에는 좀 약한 것같군요. 어떻하죠. 앞으로 옛날 게임문제를 지속적으로 다룰 생각인데. 공부좀 해야겠어요.

• **백두산/**
: 두산군. 태권도는 잘하는지요… 두산군에게는 점수나 실력에 대한 이야기는 접어두겠습니다. 아니 세상에 존경하는 고바위 명인이라고 말해놓고선 저를 만나면 레스토랑에서 생선까스를 대접하고 싶다구요!! 아니 돈까스도 있고 비후까스도 있는데 왜 하필 생선까스!! 한번만 더 이러면 가만 있지 않을 거예요!

• **박영민/**
: 영~민~군~. 지난달에 22점을 받아 준장원이 됐었다구요. 전화대신 이렇게 편지를 보내오다니… 뭐 이것도 나쁘지 않은 방법이지만 이렇게 하면 상품이 늦게 도착하게 됩니다. 제가 워낙 기억력이 나쁘거든요. 앞으로 상품을 타게 된다면 꼭 전화로 해요. 어쨌든 이 글을 보고 있을 때쯤이면 상품이 도착했을 것입니다.

• **이진우/**
: 아 그렇군요. 진우군 말대로 요즘 날씨가 갈수록 더워지고 있어요. 그러나 이곳 사무실에는 드디어 에어컨이 가동되어 시원하게 여름을 보내고 있답니다. 그쪽은 어떨지 모르겠군요. 그리고 정말 아쉬운 것은 20점이 넘지 못해 진우군은 상품도 못받고 저는 진우군의 브로마이드를 갖지 못했다는 점이죠. 그래도 저 바위는 뇌물에 넘어갈 수 없습니다.

• **장준호/**
: 지난호에 저조했던 점수가 억울해 다시 엽서를 보낸 준호군. 이번달에는 만족할만한 점수인가요? 더더욱 억울해할까봐 준호군이 만들어 보내준 문제를 중급에 실었습니다. 그리고 이카루스란 이름은 제가 예전 PC통신을 이용하던 때에 즐겨 사용했던 이름입니다. 그럼 다음달에 또 봐요~

• **장영훈/**
: 영훈군이 보낸 편지는 정말로 눈이 따가울 정도였습니다. 왜냐구요? 녹색 편지지위에 당근색 형광펜으로 글을 쓰니까 그렇지요. 정말 체점하기 힘들게 만들다니… 다음에 편지보낼 때는 이러면 안되요. 최근 시력이 자꾸 떨어지고 있는데 말이야~ 앞으로 저와 대화를 하려면 조금 점수가 좋아져야 겠어요.

• **조동원/**
: 동원아~! 너 정말 말이 많구나! 시연회때 이야기를 줄줄 써주다니… 흠~ 일단 다른 독자들도 이 글을 볼테니 조금은 진지하게 나가도록 하자. 일단 동원군의 답안지는 14점을 받는 화려한 빨갱이 퍼레이드였습니다. 초반에는 잘 나가다가 갑자기 옆집 뒷간으로 빠지다니… 다음달에는 17점 이상이 아니면 절대로 저를 만나지 못할 것입니다. 그럼 정신차려!

오뚝이의 의미를 아십니까?

나날이 엽서는 많아져 가지만 만점의 매니아는 코빼기도 보이질 않습니다. 더군다나 만점은 커녕 20점을 넘는 매니어들도 없다니… 하지만 살아만 있다면 언젠가 목표를 이룰 수 있듯이 끊임없이 도전하는 정신이 살아 있다면 언젠가는 상품 또는 점수를 탈 수 있을 것입니다.

보내실 곳
서울시 용산구 청파3가 29-16 윤민빌딩 2층
우편번호 : 140-133
「고바위의 뒤죽박죽 게임퀴즈 담당자」앞

고바위의 고전게임 한마당

에~ 지금까지 제가 2개의 소프트웨어를 추천해 드렸습니다. 그중에 해보신 게임은 있는지요? 이달의 추천 게임은 『샤이닝 & 다크니스』 입니다. 샤이닝 시리즈의 원조인 이 게임은 3D 던전 RPG로 3명이 파티를 이루어 신전에서 모험을 하게 됩니다. 잡혀간 공주를 구하기 위해서 미노타우르스와 싸우기도 하며 엔딩을 보는 순간까지 긴장을 늦출 수 없는 게임입니다.

펑펑 스튜디오

게임챔프 독자들이 이렇게 수다스러운지는 정말 몰랐습니다. 그동안 어떻게 참으셨는지요. 하지만 이제 펑오의 넓은 가슴으로 모두의 사연을 부둥켜 안겠습니다. 보내주신 편지 모두 실어드리지 못해 죄송합니다. 이번에 채택되신 분께는 챔프점수 700점씩을 드리겠습니다.

챔프가 거듭나길 바라며...

날씨는 더워만 가고 하고 싶은 게임은 발매 연기, 미정 아!

안녕하세요! 저는 SS와 PS를 갖고 있는 신세대 유저이며 게임을 시작한지 6년이 되어 갑니다. 고등학교 때에 챔프를 봤을 때 정말 좋았습니다. 하지만 대학에 와서 챔프를 보니 고칠 것이 많이 있습니다. 이건 단지 제 의견입니다.

우선, 공략에 관한 것입니다. 책의 2/3는 차세대기 내용이면서 정말로 필요한 집중공략은 SFC와 ARC 위주로 되어 있습니다. 물론 없다는 게 아니고 적다는 것입니다. 내용만이 아니라 공략도 따라가야 한다고 생각합니다. 독자방에 보니 담당자의 비위가 상하면... 한다더군요.

저는 상품이니 챔프 점수에는 관심없습니다. 소개도 필요없습니다. 원하신다면 다음에는 편지로 소견을 보내겠습니다. 연락주시기 바랍니다.

최정운 /

펑오의 답신

최정운씨의 충고 정말 고맙습니다.

챔프를 보는 독자층과 기종별로 유저층이 다양해 언제나 다수의 바람을 우선하고 있지만 늘 부족한 면들은 더욱 크게 확대되어 독자들 눈에 비춰지는 것 같습니다.

최정운씨처럼 차세대기 유저라면 물론 그와 같은 불만을 가질 수 있을 것입니다. 챔프도 앞으로 차세대기 위주로 방향성을 잡고 있지만 종합지의 특성상 모든 기종을 다뤄주어야 하는 고충이 있습니다.

하지만 확실하게 약속드릴 수 있는 것은 앞으로 공략에 있어서 기존의 공략에 비해 좀 더 알기 쉬운 상세한 설명과 일본어 해석을 곁들이고, 한명의 필자가 공략을 하고 다른 또 한사람이 검증하는 시스템을 구축해 앞으로 부실한 공략은 챔프에서 추방될 것입니다. 앞으로 계속 지켜봐 주세요!

3DO 코너 돌리도!

안녕하십니까?

저는 중1 남성 게임챔프 팬입니다. 다름이 아니고 저는 요즘 퍼즐 버블(3DO)을 하고 싶어 손이 간지러울 정도입니다. 그래서 구입하려고 합니다. 퍼즐 버블은 타이토란 회사가 제작했죠? 그런데 3DO 퍼즐 버블은 마이크로 캐빈으로 『스워드 앤 소서리』란 RPG를 만든 회사가 이식했나 봅니다.

『킹 오브 더 화이터즈' 95』도 SS, PS로 다 이식되었습니다. 이 이식이란 것이 어떤 것입니까?

'우리 △△사가 너의 ◯◯사의 게임을 이식하겠다' 이러면서 이 ◯◯사가 승낙하면 이식하여도 됩니까?

또 이식하려면 ◯◯사가 그 게임을 만들어야 합니까? 알려주세요

헉헉-어-어!

이건 게임챔프를 사러 달려 간다. (헉헉) 사서 기분이... 어-어! 그런데 왜! 왜! 3DO란은 없는거야!

8월호엔 꼭 나오겠지!!! 3DO 많이 사랑해 주세요!

유기웅 /

펑오의 답신

이식이란 '옮겨 심는다'라는 말!

이식의 절차는 크게 두가지로 첫번째는 A라는 소프트 하우스가 B라는 회사의 유명 게임을 B사와의 계약과 허가를 얻어 동일 하드웨어가 아닌 다른 하드웨어로 제작하는 것이 있으며 두번째로는 A라는 하드웨어로 게임을 제작한 소프트 하우스가 B라는 회사가 새로 발매한 하드웨어로 동일 게임을 제작하기 위해 B사를 방문하여 서드파티 등록을 통한 라이센스 계약을 체결하는 것이 있습니다. 이식을 승낙하는 조건은 자사가 만든 히트작을 다른 하드웨어로 이식하면서 게임성을 떨어뜨릴 수 있을 것을 우려해 이식을 원하는 제작사의 실력을 신중히 검토하고 승락하게 됩니다. 또 이식 작업 중간에 상황 보고를 받는 것도 오리지널 타이틀의 제작사가 해야할 일입니다.

PS. 유기웅 독자님은 마치 3DO 홍보맨 같군요.

새가슴 종원! 쓸데없는 걱정하면 살빠지니 조심해라!

안녕하십니까? 저는 중 2인 뚱보 남학생입니다. 제가 궁금한 것은 『두근두근 메모리얼 ~프라이비트 컬렉션』에 혹시나 아니면 조금이라도 선정적인 장면이 나오지 않나~ 하는 것입니다. 이걸 물어보는 이유는 제가 큰 맘먹고 시뮬레이션 게임, 즉 일본말을 알아야 할 수 있는 게임을 사려고(지금까지 주로 액션 게임을 해왔기 때문에 일본말을 몰라도 됐었다) 게임 가게에 가서 고른 게 바로 『두근두근 메모리얼 ~프라이비트 컬렉션』이다. 그러나 이걸 사가지고 가서 만약에 선정적인 장면이 나오기라도 하면 그 즉시 오락기와 난 '꿱!'이다. 그래서 주인 아저씨한테 물어봤더니 "잘모르겠는데..." 라고 하셨다.

그래서 친구들에게 물어봤으나 이 게임을 아는 아이가 한명도 없었다. 그래서

난 생각 고민 끝에 펑오에게 편지를 보내게 되었다. 제발 가르쳐 주십쇼. 그래야 시뮬레이션에 첫 도전을 할 수 있을 거 아닙니까? 그리고 『포포로크로이스 이야기』를 하려면 일본말을 잘 알아야 할 수 있나도 대답해 주십시오.

PS. 저희 집에 있는 게임들 중에 가장 최근 것이 3주가 넘습니다. 액션 게임은 금방 질리니 제가 얼마나 질려버릴 상황에 있나 아실 겁니다. 제발 제발 답해주세요.

1996. 6월 4일 똥보 종원 올림

이종원 /

띵오의 답신

『두근두근 메모리얼』과 같은 대작 타이틀에는 저급하고 야한 장면은 전혀 나오지 않습니다. 수영복을 입은 장면이 고작이지요. 종원 독자는 정말 순진도 하시지! 남들은 보고싶어 안달들인데 말씀이야.

그리고 『포포로크로이스 이야기』는 물론 일본어를 알아야 재밌게 게임을 진행시킬 수 있습니다. 하지만 챔프가 있으니 너무 걱정마십시오. 발매되자마자 잽싸게 완전공략을 내드리겠습니다.

다음 시연회는 부산에서 하면 안될까요?

그날 제돈으로 게임 시연회에 참석한다고 부모님의 허락을 받으러 들어가는 순간 유골도 못건지는 날인 줄만 알았습니다. 서울은 혼자가기에 너무 먼거리에다 일요일도 아닌 토요일 3시였기 때문입니다. 그러나 전 원망은 없습니다. 게임챔프에 뽑힌 것만 해도 큰 운이었습니다. 그리고 전 게임챔프에서 온 편지를 오랫동안 보관할 것입니다.

조준원 /

여름 피서는 해운대로 갑시다!

안녕하세요? 띵오님. 정말 수고가 많으십니다. 제가 이렇게 편지를 띄운 것은 다름이 아니라 챔프 아트 갤러리란 코너에 한가지 의견을 내고 싶기 때문입니다.

먼저 현재 인기 코너인 게임 퀴즈, 버그를 잡아라 등 독자들이 참여할 수 있는 코너는 모두 대화의 글, 쉽게 말해서 독자의 글에 대한 답신이 있습니다. 그래서 그 코너들이 더욱 재밌고 독자들에게 인기도 많은 것 같습니다.

그러나 챔프 아트 갤러리는 물론 인기는 높지만 그다지 재미있다고는 볼 수 없습니다. 개성있는 작품을 하나 뽑아 특별상으로 챔프점수 200점 정도를 더 주면 보다 더 개성있고 멋있는 작품들이 많이 나올 것입니다. 바다가 보이는 부산 해운대에서 지훈이가...

이지훈 /

사기 통신 판매에 조심합시다!

제가 친구들에게 새턴을 사라고 권유를 하자 제 친구 3명은 모두 새턴을 구입했습니다. 그러나 그 중 한 녀석에게 문제가 생겼습니다.

그 녀석은 서울에서 통신 판매를 해서 새턴 저가형을 24만원에 구입했습니다. 그리고 게임을 한번도 해보지 못하고 새턴이 터져서 대구에서 50,000원에 수리를 했습니다. 그래서 울고 있는 제 친구 손동희에게 위로의 말씀을 해 주시길...

옥만호 /

대구에서는 버파 키즈 구경도 못해요!

저는 VF를 아주 좋아하는 여학생입니다.

이야기할 것은 버파 키즈에 관한 것인데요. 제가 살고 있는 대구에서 VFK를 아무리 찾아다녀봐도 찾을 수가 없었습니다. 제가 찾아간 대형 게임센터에서는 VFK를 알고는 있었지만 상업성이 떨어져서 들여놓질 않았대요. 그리고 어떤 기판 도매상들은 VFK를 전혀 알지도 못한다고 하더군요. 그래서 말인데, 띵오께서 서울의 독자들께 VFK를 많이 하라고 부탁 좀 해 주세요. 그 인기의 여파가 대구에까지 닿을 수 있게요. VFK를 무슨 일이 있어도 꼭 해보고 싶어요. 그럼 안녕히 계세요.

박진경 /
1018-2번

띵오 미끄럼틀

띵오 미끄럼틀은 팡팡 스튜디오에서 탈락하신 분들을 위로하는 뜻에서 마련했습니다. 한번씩만 타고 내려오시면 챔프점수 300점씩을 드립니다.

최재원 /
김우현 /
김하늘 / 1301호
신호경 / 호
김하룡 /
조문기 /
김재현 /
김도형 /
권중구 /
추 일 /
정세훈 /
홍종여 /
천계성 /

※ 위 챔프티켓을 빠짐없이 창간 3주년호부터 1년치를 모아 보내주시면 누구나 원하는 단행본 1권을 드립니다

중간고사도 끝났겠다 슬슬 게임이나 즐겨보려는 독자들에게 좋은 소식을 전하기 위해 항상 고심하는 챔돌이의 눈을 끈 곳이 바로 용산 나진 상가에 위치한 『게임 본부』.

1989년부터 게임 매장의 선두주자격으로 유통을 시작해 온 이곳 게임 본부는 서울뿐만 아니라 전국적으로 활발하게 체인점 사업을 벌이고 있다. 또한 가격면에서 중간단계를 거치지 않는 유통구조의 단순화를 꾀해 중간 마진없이 저렴한 가격으로 소비자에게 공급하고 있다. 그래서 정말로 쌌다.

체인점 사업에 있어서도 신규 매장을 오픈할 시에는 성실한 상담과 10여년간의 축적된 노하우로 90%에 가까운 성공률을 보장한다고 한다.

게임기기 뿐만 아니라 게임을 보다 재미있게 즐기기 위한 각종 액세서리도 완벽하게 준비되어 있어 게임 CD를 사는 동시에 한 곳에서 다양한 액세서리도 함께 구입할 수 있어 게임을 즐기는 유저들에게는 안성마춤이기도 하다.

또한 게이머들이 궁금해하는 점을 친절하게 설명해 주는 게임본부 형들도 역시 고객 만족을 최우선으로 하는 게임본부 사장님의 운영방침과 일치한다고 할 수 있다.

그동안 게임에는 관심이 있었지만 아직까지 게임기기를 구입하지 못한 친구들이라면 이곳 형들의 도움을 받아 보는 것도 어떨런지...

■문의처: 게임 본부(02)701-1667

전문점 탐방

즐기시다 싫증나면 1Q 아이큐 게임으로 가져 오세요

아이큐 게임

햇볕은 쨍쨍 챔돌이는 헉헉 무더운 날에도 불구하고 보다 싼 가격, 새로운 게임 정보를 챔프 독자들에게 알려주기 위해 온동네를 콕콕 찌르고 다니는 챔돌이에게 깜짝 놀랄만한 정보가 접수됐다.

서울시 강동구 천호동에 위치한 현대 프라자 빌딩 3층에 위치한 「아이큐 게임」이 바로 그곳. 아이큐 게임을 방문한 챔돌이에게 주인 아저씨의 활짝 웃는 얼굴은 상당히 인상적이었다!

모든 기종에 걸친 소프트웨어와 하드웨어를 구비해 놓아 아직 게임에 관심은 있지만 구입을 하지 못한 친구들에게 친절한 설명과 더불어 따끈따끈한 소프트웨어가 우리 친구들을 반긴다.

또한 이 아이큐 게임의 가장 큰 특징이라고 한다면 오래전에 구입한 패밀리라든지 슈퍼컴보이 등 구형 게임기와 차세대 및 16비트 소프트를 즐기다가 싫증나서 고민하고 있는 친구들이 있다면 주저하지 말고 바로 이곳 아이큐 게임으로 오면 만사 오케이.

또한 신규 매장을 오픈하려고 하시는 분들께는 성실한 상담과 함께 아이큐 게임의 노하우를 제공해 주며, 다양한 소프트웨어 및 하드웨어를 저렴한 가격으로 제공해 준다. 또한 소비자에게 고가로 매입한 중고 제품 및 CD 주변기기들을 매장 경영자에게는 낮은 마진으로 판매하고 있는 등 모든 면에서 최선의 만족을 드리기 위해 노력하고 있다.

■문의처 : 아이큐 게임 (02)487-3022

※ 챔프점수 제도는 챔프티켓을 창간 3주년(95년 12월호)부터 1년치를 모으시면 최소한 누구나 5,000원 이상의 단행본을 드립니다.(단, 단행본 우송료는 본인 부담)

겜훈장

음~요즘들어 유달리 게임을 좋아하는 매니어들이라면 걱정되는 일 한가지 있을 것이다. 그것은 바로 음~비법인가 뭔가하는 맘에 안드는 것이 생겼기 때문이다. 여러분은 재밌는 소프트들을 많이 모아두었겠죠. 겜훈장인 저도 대비 차원에서 사재기를 해두었답니다. 하지만 독자 여러분 실망하지 맙시다. 이젠 우리들도 국산 소프트를 애용해 국내 게임 수준을 높여봅시다. 그래도 고정 멘트는 하고 넘어가야겠죠! 여러분 게임 도중 막히는 부분이 생긴다면 주저말고 챔프로 엽서를 띄우세요. 그렇다면 방학이다가오죠. 멋진 방학이 되길 바래요. 그럼 …

Q 안녕하십니까? 겜훈장님. 저는 SS의 『드래곤 포스』를 즐기고 있는 유저입니다. 게임을 진행하다 보면 이벤트 상에 등장하는 인물이 많은데 혹시 동료로 삼을 수 있을런지요. 그리고 『건그리폰』의 묘수가 있으면 가르쳐 주세요. 마지막으로 「화이터즈 스워즈」의 발매일을 가르쳐 주세요.

A 예의가 상당히 바른 학생이군요. 원하는 답을 알려드리겠습니다. 『드래곤 포스』라 하면 「패싸움 시뮬레이션 롤플레잉」이란 정의가 내려지는 게임이죠. 이 게임에서는 각 나라의 군주들과의 이벤트 외에 색다른 이벤트도 일어납니다. 각 나라의 군주와의 전투에서 승리하게 되면 군주는 성용의 문장이 있는걸 보고 거의 우리편에 흡수됩니다(단 제논은 열외). 포로로 잡은 장군들과 기사들은 내정 모드에서 꼬시면 넘어올 수도 있고 안그럴 수도 있습니다. 그리고 『건 그리폰』. X-아이도 추천했던 게임 말이군요. 이 게임의 비법은 총 6가지로 다양하게 즐길 수 있습니다.

1. 건의 사용 회수 무제한-- B, B, B, C스타트 버튼 순
2. 점프의 사용 회수 무제한-- 상, 우, 하, 좌, 스타트 순
3. 타겟 마크가 사라진다-- 좌, 우, C, A, 스타트 순
4. 적이 레이다에서 사라진다-- B, B, B, 하, C, 스타트 순
5. 적이 강해진다-- 하, C, C, A, 스타트 순
6. 커맨드 복수 입력방법 -- 커맨드 입력 후 지역 선택화면에서 B버튼으로 캔슬하고 다시 커맨드 입력. 그러면 게임 중에 여러개의 비법으로 즐길 수 있다.

손희승 /

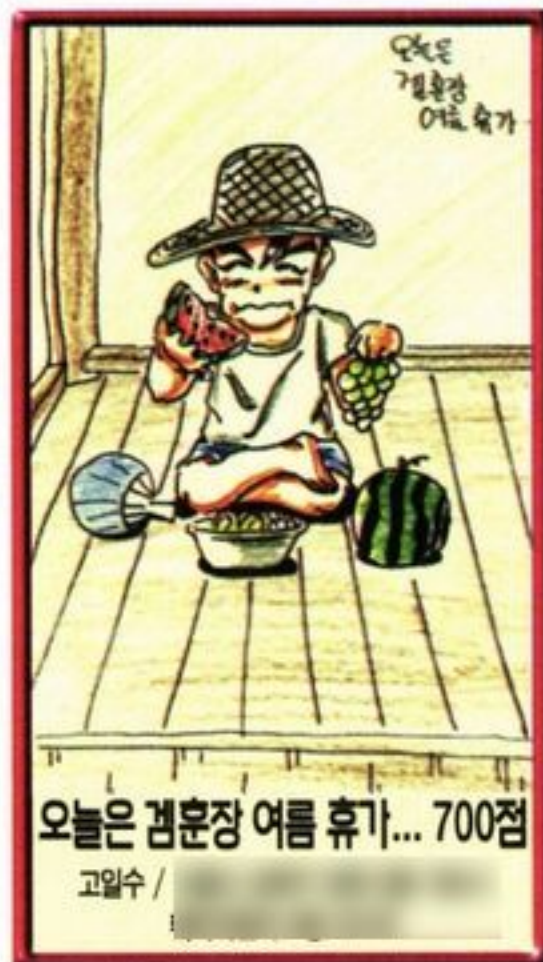
Q 겜훈장님 안녕하세요? 저번 6월호에 편지드렸던 성병인입니다. 어린이 날 선물로 『슈퍼 스트리트 화이터2』를 선물로 받았습니다. 물론 PC용으로 말입니다. 그런데 저희 동네 어떤 아이가 『슈퍼 스트리트 화이터2』에 고우키를 고를 수도 있고 나올 수 있게 하는 것을 보았다 합니다. 만약 고우키가 나오면 나오는 방법을 알려주시고 또 필살기도 알려주세요. 고우키가 안나오면 다른 사람(캐릭터)이라도 나오는 방법과 필살기를 알려주세요.

A 그 어떤 아이가 착각을 하는지 병인군이 잘못 쓰셨는지는 모르지만 『슈퍼 스트리트 화이터2』에는 고우키가 등장하지 않습니다. 고우키가 등장하는 것은 『슈퍼 스트리트 화이터2 터보-X』입니다. 바로 슈퍼 콤보가 나가는 것 말이죠. 만약 터보에서 고우키를 선택하려면 우선 류(켄)에서 커서를 약 1초 두고 가일, 캐미, T.호크에서 각각 약1초씩 두고 있다가 다시 류(켄)으로 가서 약 1초 기다린 후에 펀치 버튼 3개를 동시에 누르면 됩니다. 아주 타이밍이 어렵습니다. 그러나 노컨티뉴로 마지막 스테이지에 등장하는 고우키보다는 쉽습니다.

성병인 /

그것이 궁금하다! 800점
권상근 /

Q 겜훈장님 안녕하세요. 저는 아케이드용 뱀파이어 헌터(다크 스토커즈 2)를 즐기는 독자입니다. 그런데 도노반의 EX 필살기 중 '체인지이모탈'이라는 기술을 어떻게 하는 것인지 모르겠습니다. 꼭 알려주시기 바랍니다.

오늘은 겜훈장 여름 휴가… 700점
고일수 /

A 새턴용의 매뉴얼에도 쓰여 있으며 사용 방법은 스페셜 게이지가 있을 때 '중P 약P→약K 중K'의 순서로 입력하면 나갑니다. 그렇게 강한 기술은 아니지만 무척 시간이 길죠.

윤권영 /

Q 겜훈장님 저는 「화이터즈 스워즈」에 아주 푹 빠져있는 유저랍니다. 그런데 몸이 짤린다고 들었습니다. 그래서 살 수도 없습니다. 정말 몸이 짤립니까?

A 원래 사무라이 시리즈는 마지막 일격을 칼로 베면 몸이 반으로 짤립니다. 그러나 국내용의 사무라이에서는 피도 빨간색이 아니고 짤리지도 않습니다. PS용이나 SS용이 나오면 짤리겠죠. 그러나 네오지오가 국내판이라면 팩이 일본판이라도 짤리지 않습니다. 짤린다고 해봐야 2D에서 캐릭터가 반이 되어 바로 없어질 정도뿐입니다.

XXX /

Q 안녕하세요? 겜훈장님. 저는 새턴을 보유하고있는 유저랍니다. 다름이 아니라 저

는 몇일 전에 새턴용 『스트리트 화이터 제로』를 구입해서 하고 있는 독자입니다. 단과 고우키를 사용할 수 있는 커맨드가 있다고 들었는데 커맨드 좀 알려주세요.

아니 어떻게 그것을 아직도 모르고 있었다니!? 어쩔 수 없군요. 우선 고우키는 ?로 가서 L, R을 누른 상태에서 아래로 3번, 옆으로 3번(커서가 움직이지 않는 방향으로 3번)을 입력하고 XY 또는 AB를 누르면 됩니다. 혹시나 해서 말하는데 아케이드용과는 입력하는 방향의 순서를 바꿔서 입력하는 것이죠. 단은 L,R을 누른 상태에서 'YXABY'라고 입력하면 됩니다. 2P쪽은 반대 방향으로 'YBAXY'라고 입력하면 됩니다. 또 전혀 커맨드를 입력하지 않아도 세이브해서 선택할 수 있게 되는 방법도 있습니다. 방법은 레벨 8로 선택하고 싶은 캐릭터를(베가나 고우키) 쓰러뜨린 후에 클리어하면 되는 것이죠. 단, 단은 어떠한 조건이 성립해야만 출현하고 세이브도 할 수 있습니다. 그러면 ?에서 밑으로 하면 세이브 데이터가 지워지지 않는 한 선택할 수 있습니다. 고우키를 세이브하려면 다른 캐릭터를 세이브하는 것보다 !!!!!x5배정도 어렵습니다.

박용진 /

우아! 날씨가 점점 더 더워지는군요. 안녕하십니까? 겜훈장님. 더운 날씨에 수고가 많으십니다. 이번에 이렇게 엽서를 보내는 이유는 이 더운 날씨에 저를 더 열받게 하는 게임 때문입니다. 바로 PS용『록맨X3』! 한자와 몇가지 아는 조사들로 간신히 일본어를 해독하는 저로서는 도저히 매뉴얼을 이해할 수가 없군요.

질문1. 록맨의 파워업은 어떻게 할 수 있는지...질문2. 각종 아이템을 어떻게 찾아 장착할 수 있는지...질문3. 『록맨X3』에는 무슨 숨겨진 비법같은 것은 없는지(EX:무적이 된다거나 최강의 파워를 갖게 된다거나 대수가 한 50대 정도로 늘어난다거나...) 꼭 알려주십쇼. 이 게임 때문에 속이 끓어서 잠을 못 이루고 있습니다. 안녕히 계세요.

질문1과 2가 같은 내용이군요. 우선 체력 게이지, 에너지 탱크, 각종 4가지 파츠와 파츠를 파워 업시키는 칩 4가지와 로봇의 파츠가 있습니다. 또 무기는 보스를 쓰러뜨리면 얻을 수 있는 것이 록맨 시리즈의 상식이죠.

우선 앞에 설명한 특수한 아이템을 얻기 위해서는 드릴형의 무기를 얻어 금이 간 벽을 파괴하면서 찾아보면 몇가지 아이템을 찾을 수 있을 것입니다. 그 외의 것은 4가지의 파츠를 각각 이용하지 않으면 얻을 수 없습니다. 그 중에 한가지는 별 문제 없이 찾을 수 있으니 그것부터 찾아보세요. 또 장비 파츠를 강화시키는 칩은 파츠가 없으면 얻을 수 없고 또한 4개 중에 하나만 얻을 수 없게 되어 있습니다. 비법으로는 『록맨X3』상에 존재하는 아이템 중 강화칩 외의 모든 아이템을 얻어 최종 스테이지의 첫 스테이지에서 체력이 풀인 상태에서 숨겨진 캡슐을 찾아서 들어가면 4가지 칩의 효과를 모두 사용할 수 있는 황금 록맨으로 변한다는 것이 있죠. 여기서 그렇게 많이 설명할 수 없고하니 이만

신현덕 /

안녕하세요? 겜훈장님. 저는 9살의 나이에도 불구하고 패밀리와 새턴을 보유하고 있는 유저입니다. 지금은 『뱀파이어 헌터』를 즐기는데 인기 만점 이랍니다. 그런데 EX필살기는 커맨드를 눌러도 잘 안되는 것입니까? 궁금합니다.

EX필살기는 우선 스페셜 게이지가 있어야만 그 게이지를 한칸 소모하면서 사용할 수 있습니다. 게이지가 없으면 아무리 입력해봐야 나가지 않죠. 모리건의 다크니스 일류전과 같은 커맨드의 경우엔 순서대로 빠르게(너무 빨라도 않됨)입력하면 되고 나가는 기술과 관계 없이 버튼과 레버만 입력하면 캔슬되면서 나가므로 공중에서도 입력하여 사용할 수 있습니다.

박종호 /

겜훈장님 안녕하세요? 저는 『가디안 히어로즈』에 대해서 알고 싶은 게 있어서 편지를 씁니다. 대전에서 5명이 나오는데 다른 사람이나 괴물 등이 나오게 하는 방법과 스토리에서 빨간 옷 입은 여자(루시아 맞는가?)를 고르는 방법을 알려 주시면 고맙게 생각하겠습니다. 물론 끝판을 클리어하면 된다는 것은 알지만 초반부터 사용하고 싶어서 그럽니다.

처음부터 대전에 모든 캐릭터를 선택한다는 것은 무리한 요구입니다. 그리고 빨간 갑옷의 여자는 '세레나'라는 이름이죠. 난이도를 노멀 이상으로 클리어하면 중간에 등장한 캐릭터를 대전에서 선택할 수 있게 되며 한번 클리어하면 세레나도 스토리에서 선택할 수 있게 됩니다. 언데드 히어로는 그를 제외한 나머지 캐릭터가 모두 선택할 수 있게 되면 대전에서 등장합니다. 예로서 루시아는 왕녀의 이름이죠..

추 일 /

위기에 몰린 겜훈장 600점

이효성 /

안녕하세요? 겜훈장님 저는 엄마, 아빠께 부탁드려 겨우 겨우 『드래곤 퀘스트6』를 사서 이미 엔딩까지 다보고 하구레의 사토리까지 다 얻었습니다. 그런데 마물사를 마스터할 때까지 몬스터가 동료로 되지 않습니다. 쉽게 동료를 만드는 법을 알려주십시요. 안가르쳐주면 미워~잉.(한가지 묘수를 알려드리자면 데스타무아의 성 앞에서 「휘파람」을 써서 전투를 해 보십시요. 재수가 좋으면 메탈킹 슬라임이 2마리~짜잔~, 죽이면 경험치 왕창!)

『드래퀘6』에서는 5탄에 비해서 몬스터가 동료가 되는 확률이 전체적으로 아주 낮아졌습니다. 우선 몬스터를 동료로 하려면 동료가 되는 몬스터를 알아야 하고 그 수도 전작보다 훨씬 적어 졌더군요. 그 다음에는 파티에 마물사를 한명 만들어내어 전투에 참가시켜서 몬스터를 쓰러뜨려 운이 좋으면 나타납니다. 한가지 주의할 것은 마물사의 숙련도의 명칭에 따라서 그 시기에 동료가 되는 몬스터가 정해진다는 것이죠. 예로서 숙련도가 드래곤마스터라면 드래곤급 이하의 몬스터만이 동료가 되는 확률이 생긴다는 것입니다.

윤지학 /

겜훈장님 안녕하세요? 저는 PS를 얼마전에 『바이오 하자드』를 구입해서 즐기고 있는 유저입니다. 『바이오 하자드』를 마지막 자폭될 때까지 진행했습니다. 그러나 크레네이드 건 2발과 칼 1자루밖에 없어서 큰일입니다. 도저히 타이란트를 이기지 못하고 있습니다. 헬리콥터에서 로켓 렌처를 준다고 하는데 기다려도 주지를 않습니다. 타이란트를 이길 수 있는 방법이 없습니까? 제발 좀 가르쳐 주십시요. 그리고 3시간내에 클리어할 수 있는 방법이 따로 있습니까?

『바이오 하자드』는 처음할 때는 아주 어렵죠. 바로 중요한 것은 아이템관리와 탄창 아끼기입니다. 마지막 타이런트와 싸울 때는 타이런트에게 어느 정도 공격에 미치지 않으면 로켓 런처를 잘 안주더군요. 그래서 마지막까지 탄창을 아끼지 않으면 다시 해야하는 불상사가 생길 수도 있습니다. 또 3시간 내에 클리어하는 것은 가장 좋은 최단 루트만 선택해서 빨리빨리 움직이지 않으면 안되죠. 어느 정도의 (서바이벌)실력을 요구합니다.

천준필 /

겜훈장의 깨달음
(부제: 웬 롤플레잉!) 1,000점

이주성 /

게임챔프 나를 버리시다니 너무 미워요 어린이날 사은 대잔치 중 퍼즐 맞추기에서 이 박광필이 "여기좀 봐유!"라고 외쳤지만 대답도 해주지 않으시다니...윽! 이런 서론이 무지 길었군요.자, 본론으로 들어가서 PS용 철권에서 "미시마 헤이하치"를 고르는 방법 좀 알려주세요.(내친구 승철이의 부탁) 의외로 본론은 무지 짧지요?

챔프독자 여러분! 너무 슬퍼마시고 이번호의 선물잔치에 응모해 보세요! 운명은 운명이니까 또 다른 운명을 기다리는 것도...참! 질문의 답을 알려드리죠. 일단 중간보스 만드는 법은 아시죠 무조건 마지막까지 클리어하면 됩니다. 새로 생겨난 중간보스로 또 마지막을 클리어하면 헤이하치를 고를수 있습니다.

박광필 /

안녕하세요. 저는 PS의 『환상 수호전』을 재미있게 하고 있는 유저인데 , 헬리온과 비키를 얻었음에도 불구하고 텔레포트를 해서 이동할 줄은 알겠는데 돌아올줄은 모릅니다. 텔레포트로 돌아오는 방법을 가르쳐 주세요. 또 안티마을의 여관에 있는 미나는 부츠가 있어야 한다는데 그 부츠는 어디서 구할 수 있으며 일본어로 어떻게 쓰나요?

헬리온과 비키가 동료로 생겼다면 텔레포트 존이 생겼을 것입니다. 그리고 할머니와 말을 하면 「깜박임의 거울(まばたきの かがみ)」이란 아이템을 얻을 것입니다. 텔레포트 존을 이용하여 다른 곳으로 간 후 바로 돌아오고 싶으면 필드에서 이 아이템을 사용하면 됩니다. 그리고 죄송하지만 안티마을의 미나에 대해서는 기억이 나질 않는군요.

노동욱 /

안녕하십니까? 겜훈장님. 더운 여름에도 게임과 씨름하시겠군요. 요즘 새턴용 『토어 정령왕기전』을 즐기고 있는데 『진 여신전생』」이후로 또다시 나를 참혹하게 하는 만드는 게임입니다. 잘 나가다가 소리의 정령 브라스를 찾는 부분에서 번번이 막힙니다. (입구를 못들어가고 있음) 신전 앞에 있는 거대한 철구를 바우가 삼켰는데도 아무런 변화도 일어나지 않습니다. 혹시 여기가 아닌가 생각도 했는데 지난달 공략을 보고 해도 안됩니다. RANK는 벌써 57 입니다.(얼나나 고생을 했으면...)이 게임을 포기할까 생각 중에 이렇게 펜을 든 것입니다. 겜훈장님 제발 저에게 브라스를 주십시요. 또, 새턴용 『드래곤볼 Z 위대한 드래곤볼의 전설』의 기술(순간 이동, 받아차기 등), 필살기, 비법들도 가르쳐 주십시요(DB 특유의 비법들-스피드 업, 다운 숨겨겨진 캐릭터 등...) 엽서 처음 쓰는 것인데 가르쳐 달라고만 하니까 좀 쑥스럽네요...
PS. 겜훈장님은 저의 희망이자 등불이십니다. 전 믿습니다. 오늘 밤도 게임이 안풀려 이를 가는 사람들을 위해서...

성욱군? 아니 명장면에 1등 당첨된 분 아닙니까! 행운아이시군요. 토어에서는 여러가지 퍼즐과도 비슷한 트랩이 있으나 성욱군이 막힌 부분은 거쳐야하는 이벤트를 그냥 지나가서 생긴 일이거나 아니면 혹시 새턴에 문제가!?(놀라는 성욱군!) 그건 아니고 아크에리아의 이방인 뮤라를 회복시키고 진행하면 아무 문제 없을 겁니다. 그리고 질문하신 드래곤볼의 이모저모는 이번 집중공략에 분석되어 있으니 참고하시면 좋겠네요.

정성욱 /

감동한 독자들 AND
겜훈장의 노력 900점

김성우 /

안녕하세요. 겜훈장님 저는 SFC의 『제4차 슈퍼로봇대전』을 사서 방학을 이 게임을 하면서 보내고 있습니다. 그런데 친구에게 중요한 정보를 얻었습니다. 그것은 야크토 도가라는 강력한 모빌슈츠가 있다는데 어떻게 구하는 것인지 자세히 알려 주세요.

야쿠토 도가를 얻기 위해서는 게임 시작시의 계열을 리얼 로보트계로 해야만 합니다. 게임을 플레이하다보면 「머즈 커넥션」이라는 시나리오가 있는데 이 시나리오 모드에서 아무로를 이용하여 적들이 위치해 있는 건물을 조사해 보십시요. 정확한 좌표가 생각이 나질 않는군요. 죄송합니다.

이우진 /

겜훈장 니~임. 사정상 이름은 밝히지 못하구요. 저는 얼마전에 SS를 PS로 바꾼 완전 게임광인 유저입니다. 그런데 실망을 해버리고 말았습니다. 이유는 PS가 SS보다 흥미도가 떨어졌기 때문입니다. 그래도 끝까지 해볼 생각입니다. 본론으로 들어가서 『제 4차 슈퍼 로봇대전S』 때문입니다. 시나리오 가루다의 비극에서 실키는 어떻게 등장합니까? 마지막으로 『바이오 하자드』에서 베스트 엔딩(동료 2명 구출)을 보려면 어떻게 해야 되는거죠? 너무너무 궁금하고 노력을 해봐도 않되서 펜을 듭니다. 이 더운 여름날 한마리의 양을 위해서 힘써 주시기 바랍니다.

베스트 엔딩을 보시려면 (별 다른게 있을 거예요) 3시간에 게임을 클리어해 로켓란처를 얻은 후에 그 상태로 다시 게임을 시작해 서브 캐릭터와 함께(2명) 탈출하면 볼 수 있습니다. 이 베스트 엔딩이 보통 엔딩과 다른 점은 스탭진이 소개되는 장면에서 나오는 화면들에서 주인공들이 끔찍하게 당하는 장면으로 바뀐다는 것입니다

name:비밀 /

학생여러분 방학도 얼마남지 않았는데 그전까지 열심히 공부하시고 게임도 많이 하세요! 물론 공부하는 시간이 많아야겠죠!

알림!
겜훈장이 앞으로 게임진행에 관한 질문만 받게 변경되었습니다. 앞으로 하드웨어나 소프트웨어, 메이커에 대해서 알고 싶은 엽서는 "챔프의 H/W & S/W 연구실"로 보내주세요

금단의 비법

플레이 스테이션

챔프점수를 드립니다

이 코너에서는 챔프에서 제공하는 금단의 비법과 독자 여러분이 보내 주시는 금단의 비법을 소개해 드립니다. 독자 금단의 비법으로 채택된 여러분에게는 챔프점수 200점을 드립니다

♥ 보낼 곳 : 서울시 용산구 청파동 3가 29-16 윤민빌딩 2층
월간 게임챔프 「금단의 비법」 담당자 앞

캡틴 츠바사 J

숨겨진 팀 발견

우선 2P 측에도 콘트롤러를 접속해 두고 타이틀 화면에서 2P측의 R2, L2, ■, ▲, ●, X 버튼을 동시에 누르자. 그러면 대전 모드에서 드림 팀과 스트리트 팀, Jr. 유스 팀7 등 모두 9개의 팀을 사용할 수 있게 된다. 드림 팀은 각 팀의 우수한 선수로 구성되어 있다.

갑자기 9팀으로 늘어난다

제 4차 슈퍼 로보트 대전S

요정 간단 레벨 업

우선 요정이 2명 이상이 될 때까지 게임을 진행시킨 후 브리핑 화면에서 요정을 파일럿으로부터 떨어뜨려 놓고 유니트에는 탑승시키지 않고 다음 맵으로 가 시나리오를 클리어하자. 그러면 떨어져 있던 요정에게 맵 전투에서 아군 유니트가 얻은 모든 경험치가 돌아간다. 떨어져 있던 요정이 2인 이상일 경우 2인에게 똑같이 경험치가 분배된다. 그때 참 파우 혼자만을 떨어뜨려 놓으면 게임 중반에 귀중한 요정 커맨드 중 하나인 「기적」을 익힐 수 있게 된다.

사용 후에는 한번에 레벨 28로 올라가 상당히 편리해진다

철권2

3D 모드 /캐릭터 시점에서 플레이하자

우선 처음에 전 캐릭터를 사용할 수 있는 상태로 만들고 아케이드나 연습 모드에서 게임을 시작해 캐릭터 선택 화면에서 L1, L2를 누르면서 캐릭터를 결정하면 자신의 캐릭터가 와이어 프레임 상태가 되어 대전 상대가 눈 앞에 나타난다. 다만 이것은 1인 플레이밖에 사용할 수 없으므로 시합 중에 갑자기 캐릭터가 튀어들어 오는 동시에 원상태로 복귀된다.

정말 대단한 박력! 자신이 정말로 싸우고 있는 기분을 느낄 수 있을 것이다

승리 포즈가 변한다

미셸, 로우, 요시미츠, 폴, 잭2에게 숨은 승리 포즈가 있다. 각각의 캐릭터로 시합에 이겨 리플레이가 시작하면 ●나 ■ 버튼을 계속 누르자. 그러면 캐릭터가 평상시와는 다른 승리 포즈를 보여준다. 이 5인 이외의 캐릭터인 경우에는 리플레이 중에 ●나 ■ 버튼을 계속 누르고 있으면 원하는 포즈로 바꿀 수 있다.

바이오 하자드

잔혹한 엔딩 보기

처음부터 로케트 런처를 장비할 수 있는 데이타에서 게임을 시작한 후 크리스의 경우에는 레베카, 질의 경우에는 베리를 도와 클리어하자. 그러면 엔딩의 스텝 롤의 배경이 주인공들이 전부 죽는 장면으로 바뀌게 된다.

2번째 플레이라면 동료를 구출하는 것은 그리 어렵지 않으니 동료를 깜빡 잊고 두고 가는 일이 없도록 주의하자

데미지를 줄이자!

적 중에서는 캐릭터에 엉켜 붙어 공격하는 놈이 있지만 이럴 때에 데미지를 줄이는 방법이 있다. 적이 달라 붙으면 방향키를 연타하자. 그러면 상대가 좀비일 경우 보통 5회 이상의 공격이 2회로 줄어든다.

끈질긴 놈과의 접전에서는 방향키를 아무거나 타타타타!

거대한 벌 출현

우선 기숙사까지 게임을 진행시킨 다음 「002호실의 열쇠」가 있는 벌집 부근에서 기다리고 있다가 나오는 벌을 10마리 이상 죽이면 평상시보다 훨씬 큰 놈이 출현한다. 하지만 파워는 크기와 상관없이 똑같다.

연사 공격 방법

무기로 공격할 때 공격 버튼을 계속 누르고 있으면 버튼을 연타할 때 보다 낭비없이 다음 공격을 구사할 수 있다. 이것은 특히 나이프를 사용할 때 유효하다.

손가락에 부담도 적고, 공격받을 위험도 적어진다

사격 목표 변경

전투시에 적이 여럿일 경우 R1을 누르면 그 중 하나의 적을 포착할 수 있지만 그 상태에서 L1을 누르면 다른 적에게 향하게 된다. 또한 L1, R1을 동시에 누르면 적을 무시하고 정면을 향하게 된다.

위험에 처할 때 이 비법만 사용하면 두려울 것이 없다

크리티컬 히트

나이프를 장비해 2 3회 연속으로 명중시키면 상당한 파워를 가진 일격을 가할 수 있게 된다. 피가 분출되는 상황이 평상시보다 심하면 큰 데미지를 입었다는 증거이다. 탄환을 절약하고 싶을 때 이 비법을 사용하면 좋다.

정말 엄청나게 피를 쏟는군!

사정 거리가 길어진다

사정 거리가 짧은 그레네이드 건의 결점을 보충하는 비법이 있다. 그레네이드 건을 장비하고 방향 키의 위쪽을 누르면서 발사하면 포물선을 그리며 날아가는데 그 날아가는 비행 거리가 길어진다.

비행 거리가 길어지는 것은 좋지만 반대로 적에게 공격당하기 쉬워진다는 점도 염두해 두어야 한다

점핑 플래쉬2

전작에도 있었던 엑스트라 스테이지가 『2』에도 있다. 컨티뉴해도 상관없으니 노멀 스테이지를 클리어하자. 그러면 스테이지를 선택할 수 있게 되는데 여기에서 엑스트라 스테이지를 선택해 「アロハ男爵大弱りの巻」에서 「アロハ男爵恩知らずの券」으로 바꾸자. 이 상태에서 게임을 시작하면 엑스트라 스테이지를 플레이할 수 있게 된다. 전작과 달리 이 스테이지는 6단 점프나 스피드 업이 불가능하므로 이것저것 살피고 다니는 헛수고는 피하는 것이 좋다

스테이지 구성은 같지만 무무성인이 있는 장소 등이 변경되어 있으며 난이도도 꽤 높다

순식간에 엔딩으로!

우선 유럽판 점핑 플래쉬 타이틀 화면이 나오면 일단 게임을 시작해 게임오버가 되거나 리타이어(RETIRE/포기)를 선택해 컨티뉴를 물어보는 화면이 되면 뚜껑을 열고 CD를 『점핑 플래쉬2』로 바꾸자. 그런 다음 YES를 선택하면 『점핑 플래쉬2』의 엔딩이 시작된다.

컨티뉴 선택 화면에서 다시 타이틀 화면으로 돌아오면 일단 전원을 끄자. 도중에 아무리 버튼을 눌러도 가동되지 않게 되는데 이것은 고장난 것이 아니므로 안심하고 CD를 유럽판에서 『점핑 플래쉬2』로 바꾸고 YES를 선택하자.

타이틀 화면으로 돌아오면 일단 전원을 끄자

철권2

레이 우롱의 공중콤보

누운 후 LK과 RK를 동시에 누른다. 소점프 RK, LP, RP, LP, RP, RK 를 입력한다. 단, 빨리 입력해야 가능하다.

천계성/

붕권을 받아라!

폴의 붕권을 맞으면 뒤로 데굴데굴 구른다. 그런데 뒤를 바라보고 있는 상대에게 붕권을 사용하면 거꾸로 구른다.

노우석/

스트리트 화이터 제로

비명소리를 오래 들을 수 있다.

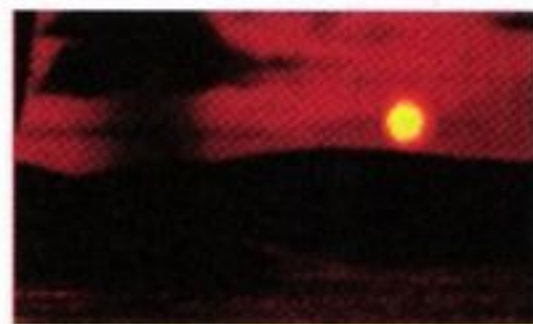
K.O.시킨 후 비명소리가 나면 패드로 리셋한다. 그러면 비명소리가 평상시보다 오래 들린다.

김순철/

삼성새턴

건 그리폰

갑자기 엔딩

난이도가 높기로 유명한 『건 그리폰』. 이 비법은 커맨드 하나로 곧장 엔딩을 볼 수 있다. 방법은 타이틀 화면에서 PRESS START가 표시되고 있을 때 하, 상, A, 좌로 커맨드를 입력하고 메인 게임을 선택하면 된다.

석양을 배경으로 한 엔딩. 이후에 스탭 롤이 흐른다

더 킹 오브 화이터즈95

CPU도 팀 에디트

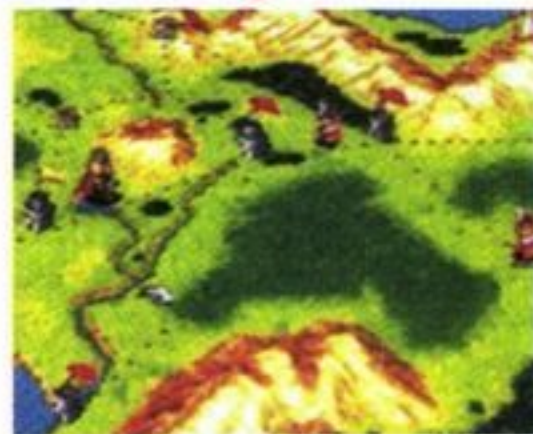
방법은 모드 & 게임 셀렉트의 결정시에 1P측의 왼쪽을 누르면서 A와 C동시에 누른다.

위의 방법을 게임을 시작. 팀 플레이를 선택. 그러나 라이벌 팀은 불가능

드래곤 포스

편리한 커맨드집

커서의 이동 속도 업

필드 화면에서 B를 누르면서 방향키를 누른다

커서의 이동 속도가 상당히 빨라진다

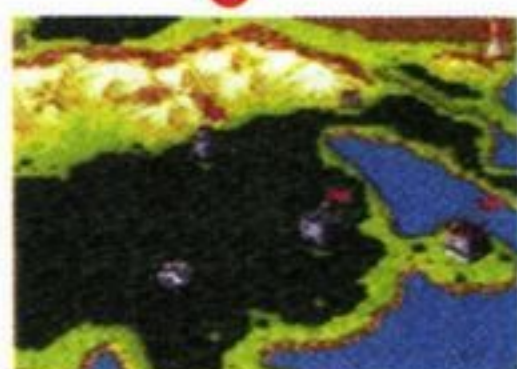
무장의 나열순서를 바꾼다

내정시의 무장 일람표 표시중에 조작을 한다

스타트를 누른다

보통 아, 이, 우, 에, 오(ア, イ, ウ, エ, オ)순에서 성의 순서로 바뀌고 또 한번 누르면 레벨 순으로 바뀐다

화면 전체를 움직인다

필드 화면에서 Y를 누르면서 방향키를 움직인다

커서를 움직이지 않고 화면 전체를 스크롤시킨다

투신전S

자리바꾸기

스타트 버튼으로 PAUSE를 건 후 옵션의 EXIT에서 L과 R을 동시에 누르고 자신이 원하는 방향으로 방향키를 누른 후 스타트 버튼을 누른다. 엘리스의 10단 콤보 X, X, A, A, A, A, Y, Y 를 정확히 입력한다.

인가람/

슈퍼 컴보이

트레저 헌터 G

비밀의 카지노를 발견

기브(돈)를 벌 수 있는 비밀의

카지노로 가는 방법을 가르쳐 주겠다.

우선 어디라도 좋으니 개구리 카지노에 간다. 그리고 가게 안 중앙에 있는 개구리상을 조사하자. 이때 「アンゴウコードを入力しろ(암호 코드를 입력하시오)」라는 메시지가 나오므로 「ケロケロ」라고 입력한다. 그러면 개구리상의 입이 열린다. 여기에 들어가면 암흑 케로케로 월드에 갈 수 있게 된다. 여기에서는 개구리 카지노에 있는 3종류의 미니 게임을 연속으로 클리어해 가면 암흑 케로케로 게임을 즐길 수 있다. 더욱 3종류 모두를 연속으로 클리어하면 떨어지는 기브(돈)를 30초간 주울 수 있는 "기브를 마음껏 줍자"가 가능하다.

개구리 입을 통과하면 바로 그곳이 암흑의 카지노

루드라의 비보
언령으로 말잇기

이것은 언령으로 말잇기를 할 수 있는 요절복통 숨겨진 기술이다. 우선 「シリトリ(말잇기)」라는 이름의 언령을 작성해서 전투중에 사용한다. 그러면 웬일인지 몬스터와의 말잇기 싸움이 시작된다. 여기에서는 몬스터가 출제하는 말잇기 문제에 정확한 대답을 골라 대답하자. 그러면 대답이 맞을 때마다 몬스터에게 큰 데미지를 줄 수 있다. 단, 「ん」으로 끝나는 말을 선택하면 파티가 그 장소에서 전멸해 버린다.

언령 작성 화면에서 「シリトリ(말잇기)」라는 이름의 언령을 작성해 전투에서 사용한다

슈퍼 봄버맨4
승차물의 종류가 증가

배틀 게임으로 출현하는 승차물이 13종류로 증가할 수 있는 퍼즐 워드가 있다.

퍼즐 워드 입력 화면에서 「0164」라고 입력하면 자동적으로 타이틀 화면으로 되돌아간다. 여기에서 배틀 게임을 선택해 게임을 시작하자.

그러면 평상시에는 등장하지 않은 보보와 하그하그 등의 승차물이 마구잡이로 출현하게 된다. 여기에서는 등장하는 승차물의 종류가 평상시의 7종류에서 13종류로 늘어난다.

자동적으로 타이틀 화면으로 되돌아간다. 그 후 배틀 게임을 시작하면

슈퍼 마리오 RPG
스위트 룸의 비밀

메리마리 마을에 있는 호텔에서 여러가지 아이템을 얻을 수 있는 법칙이 있다.

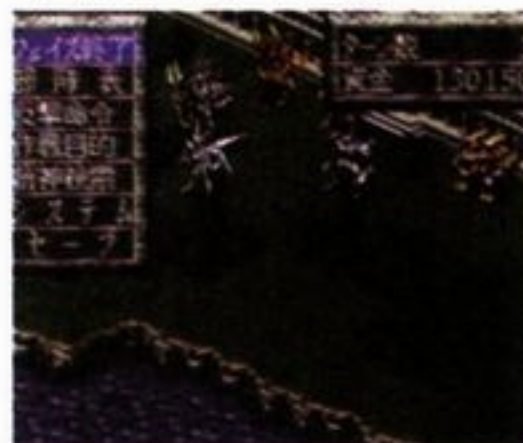
개구리 코인을 가게 주인으로부터 20개 받을 수 있다

메리마리 마을의 호텔에 머무를 때 스위트 방에 숙박하자. 그러면 스위트 룸에 묵었던 회수에 따라 다양한 아이템을 받을 수 있다. 숙박한 회수와 받을 수 있는 아이템의 관계는 아래 표와 같다. 단, 호텔 밖으로 나가지 않고 연장해서 숙박한 경우는 숙박한 회수에 들어가지 않는다.

숙박한 횟수	받을 수 있는 아이템
1번째	플라워 캡슐
3번째	플라워 세트
5번째	개구리 코인 1개
10번째	개구리 코인 1개
15번째	개구리 코인 1개
200번째	개구리 코인 20개

마장기신 슈퍼 로보트 대전 외전
손쉬운 돈 벌기

게임 오버가 되도 돈과 경험치를 그대로 남길 수 있는 숨겨진 기술이 바로 이것.

게임 오버 화면에서 A버튼을 누르면 같은 시나리오를 플레이할 수 있으므로 이것을 반복하면 간단하게 자금을 벌 수가 있다.

반복하면 자금 UP!

자금을 무한대로 불리는 기술

시나리오21에 해당되는 데몬 고렘이라는 적을 전부 죽이지 말고 한마리만 남겨두자. 그러면 한턴마다 마구잡이로 1만 골드를 가진 데몬 고렘이 출현한다. 이 녀석을 반복해서 쓰러뜨리면 자금을 무한대로 불릴 수 있다.

데몬 고렘을 쓰러뜨리지 않도록 주의를. 쓰러뜨리면 더이상 출현하지 않는다

반복해서 가면

바하무트 라군
숨겨진 아이템 찾기

11장의 마을에서 처음에 침대 2개가 있는데 옆 사람에게 말을 걸고 오른쪽 침대를 조사하면 아이템을 얻을 수 있다. 또, 12장에서 출격전에 화렌하이트 안으로 들어가서 오른쪽 상인에게 말을 걸어보면 또 아이템을 얻을 수 있다.

조동원/

드래곤 퀘스트 VI
산을 벗어나는 길이 있다?

라이프 갓 마을에서 산으로 가면 란드가 있는 곳에 계단과 벼랑이 있다. 오른쪽에 있는 벼랑에서 뛰어내리면 한번에 2층 아래까지 갈 수 있다. 뛰어내린 곳에 동굴이 있으므로 헤매지 말고 들어가자.

정승화/

극상 파로디우스
컨티뉴 늘리기

게임 도중 PAUSE를 걸고 상, 상, 상, 하, 하, 하, 좌, 우, 좌, 우, 좌, 우, B, A, B, A, X, Y, X, Y를 입력한다.

무적모드

게임 도중 PAUSE를 걸고 A, Y, A, Y, L, R, L, R, B, X, B, X, B, X

사운드 체크 모드

플레이어 선택 화면에서 상 6회, 우 6회, SELECT 6회, 하6 회, 좌 6회 누른다.

서동일/

로맨싱사가3

HP 9999 데미지의 초필살기

적에게 HP 9999의 타격을 줄 수 있는 필살기를 알아냈다. 기술 HP도 그대로이다.

우선 게임 후반에 눈사람의 마을에서 빙의 검(파워40)이라는 대검을 얻는다. 그 다음 대검을 사용하는 캐릭터에게 이 검을 주면 물리적 타격시 되받아치는 기술이 생긴다. 그 다음에 그 대검을 사용하는 캐릭터에게 정령석을 준 다음 화이터 모드에서 빙의 검을 가진 캐릭터가 정령석을 사용한다. 단, 이 초필살기는 적이 공격했을 경우만 가능하다.

유형준/

화이날 환타지 VI

16연타 비법

이도류 어빌리티를 얻고 시공6 어빌리티를 얻은 후 마구 때리기 어빌리티를 얻는다. 그 후 시프 또는 흉내내기로 직업을 바꾼 후 세 가지 어빌리티를 장착한다. 전투시 퀵 마법을 걸고 마구때리기를 사용한다.

권상근/

킹 오브 화이터즈 '95

타쿠마로 한번에 끝내기

점프 강킥 -> 앉아서 강펀치 -> 비연질풍각 -> 호황권 -> 그로기 상태 -> 점프 강킥 -> 앉아서 강펀치 -> 비연질풍각 -> 호황권

또는 점프 강킥 -> 앉아서 강펀치 -> 비연질풍각 -> 잠열권 -> 용호난무

김홍기 /

열혈천자

컨티뉴 할 때 다른 캐릭터를 고른다.

컨티뉴 할 때 A버튼을 누르고 컨티뉴하면 란도를, B버튼은 리오를, C버튼은 토라를 고를 수 있다.

킹 오브 화이터즈 '95

같은 캐릭터를 고를 수 있다.

팀 플레이에서 컨티뉴 할 때 L 또는 R버튼을 눌러서 캐릭터를 고르면 전에 골랐던 캐릭터를 고를 수 있다.

김순철 /

미니 컴보이

열투 더 킹 오브 화이터즈 '95

공중에서 초필살기

료 사카자키, 시이켄슈우, 시라누이 마이, 김갑환, 나코루루의 어떤 캐릭터라도 상관이 없으니 게임을 시작해 초필살기를 구사할 수 있는 상태로 한다. 그후 점프해서 재빨리 초필살기 커맨드를 입력하면 공중에서 초필살기를 구사할 수 있다. 하지만 나코루루만은 공중에서 구사하기 어려우므로 화면 끝에서 3각 뛰기를 한 후 커맨드를 입력하자.

하늘을 달린다

타임 오버로 OK!!

구사나기 쿄로 CPU전을 시작한다. 그리고 상대 캐릭터의 체력이 자신보다 적을 때에 초필살기 커맨드를 입력하자. 이때 B 버튼을 계속 누르면 상대 캐릭터가 움직일 수 없게 된다. 이대로 B버튼을 계속 누르면 타임 오버로 이길 수 있다.

이백팔식, 대사체의 커맨드를 입력하고 B 버튼을 계속 누르자

숨겨진 캐릭터 등장

로고가 나왔다면 셀렉트를 30회 누르고 동시에 A, B, 좌를 누른다. 성공하면 옵션 내에 사운드 테스터가 출현한다.

A, B, 좌를 누른다
셀렉트를 30회 눌렀을 때 A, B, 좌를 누른다. 타이밍이 중요하다!!

신기한 도발

게임 도중 PAUSE를 걸고 SELECT를 누르면 1P 캐릭터는 도발, 적 캐릭터는 공격을 한다.

무명씨/

열투 투신전

초필살기의 무한 사용

타카라 로고가 나올 때 SELECT 버튼을 3번 누르면 소리가 난다. 그러면 초필살기를 마음대로 사용할 수 있다.

쇼우와 가이아만 나오게 하는 방법

엘리스가 춤추는 데모에서 우, 좌, A, B 순으로 누르면 쇼우와 가이아만 나온다.

이청룡/강원도

아케이드

던전&드래곤즈 - 쉐도우 오브 미스타라

두번째 저주의 검 저주푸는 방법

검을 주운 후 검을 약 30회정도 휘두르면 된다.

단, HP 소모가 많기 때문에 주의해야 한다.

드래곤 방패 얻는 법

블랙 드래곤과의 싸움에서 비늘을 얻을 수 있을 것이다. 이 비늘을 주워서 상점 주인에게 가서 버튼을 누르면 드래곤 방패와 교환할 수 있다.

박지민/

최강의 마법

이것을 사용하기 위해서는 조건들이 만족되어야 한다. 2인 이상 플레이와 레벨이 어느정도 높아야 한다는 조건이다. 방법은 모든 버튼을 동시에 누르는 것으로 화려한 마법을 볼 수 있다.

주의점은 적에게 엄청난 데미지를 입히지만 자신들에게도 엄청난 데미지가 돌아온다는 것이다.

안지훈/

스트리트 화이터 제로2

승리 포즈 선택법

K.O.가 나온 후 플레이어의 캐릭터가 승리 포즈를 취하기 전에 스타트 버튼과 6버튼 중 하나를 동시에 누르면 각 버튼에 대응하는 승리 포즈가 나온다.

홍종여명/

버그를 잡아라!

지난호에 접시물에 코를 박고 밧줄에 묶이는 참변을 당했지만 여전히 버그들은 챔프를 버리지 않고 찐득이처럼 기생하고 있습니다. 날씨도 더운데 버그 잡느라 얼마나 고생이 많으셨습니까? 그래서 8월호부터는 좀 더 풍성한 포상 점수로 여러분들의 노고를 치하해 드리려 합니다. 또 바캉스 시즌을 맞이해 특별 서비스로 빅 보스의 새로운 패션을 보여드리겠습니다. 그다지 아름다운 몸매는 아니지만 버그 헌터님들에게 좀더 시원하고 참신한 모습을 보여주기 조금 노출시켰습니다.

버그잡이 1호 밥통을 연 것이 신의 계시였단 말인가! 1000

박지원 /

발신자 검색

빅 보스님. 기체후이라 만강 한라산 하시렵니까? 저로 말할 것 같으면 챔프의 무궁한 발전을 위하여 버그를 처음 잡아 본 신출내기입니다. 아시다시피 저는 시연회에 당첨되었습니다. 그리하여 용기를 내어 이 코너에 응모합니다. 존경하는 BIG 보스님. 이제 버그 생포 상황을 전하기 전에 저만이 알고 있는 버그를 알려드리겠습니다. 본지 167P의 시연회 당첨자 중 제 이름이 있는데 주소가 틀렸습니다. '중효빌라 나동 601호'가 아니라 '충효빌라 나동 501호' 입니다. 그리고 저와 동명 이인이신 분이 있던데... 혹시 오자가 나와 '박지원'이 된 게 아닐까요? 저의 고향은 대전입니다.(그분도 대전에 사시더라고요) 그럼 이만 안녕히 계십시요.

PS 빅 보스님. 만약에 뽑으실 때 이종범이라는 아이가 있을 것입니다. 그 아이는 저의 친구입니다. 만약에 우리 둘 중 하나를 뽑지 않으면 챔프는... # 다음과 같은 상황이

빅 보스 답신

챔프 사무실에 선풍기 한대 없던 6월 어느날. 챔프에 날아든 편지들을 정리하면서 비지땀을 흘리고 있을 때 박지원 버그 헌터님의 사연을 읽고 잠시 더위를 시킬 수가 있었습니다. 어렴풋이 이 빅 보스의 어린 시절이 떠오른 것입니다. 원인은 바로 편지봉투에 있었습니다. 너무나도 꼬질꼬질한 편지봉투가 유난히 눈에 들어와 가까이 살펴보니 편지 봉투를 밥풀로 떡칠을 해서 봉한 흔적이 역력하더군요. 풀이 없어서인지 풀을 찾기 보단 밥통 뚜껑을 여는 쪽이 간편하다고 생각했는지 그건 알 수 없지만 아무튼 이 빅보스가 자주하던 수법을 애용하고 있는 챔프 독자가 있다는 것이 얼마나 반갑던지, 하지만 밥풀을 꺼낼 때 꼭 손을 깨끗이 씻으실 것을 당부하는 바입니다. 가족의 위생적인 식생활을 위하여!

PS. 동봉해 주신 6컷 만화 정말 재밌게 잘 보았습니다. 특히 '박지원이 끌려갈 때 비는 내렸다' 라는 대사와 자신을 꽃미남이라고 표현해 주신 것은 정말 압권이었습니다. 혹시 정말로 구급차에 실려간 경험이 있는 것은 아닌지요?

버그잡이 2호 버그 헌터의 맞춤법 실력에 감탄하는 바이오! 700점

김세훈 /

발신자 검색

안녕하세요? 빅 보스님

지난달에 썰렁한 이야기와 함께 버그를 잡아보낸 김세훈이라고 합니다. 이야기가 너무 썰렁해 빅보스님께서 동상이나 걸리지 않으셨는지 걱정입니다. 지난번에는 버그를 늦게 보내서 제 이야기가 실리지 않았던 것으로 알겠습니다. 비록 낙선자에 뽑혔지만 저는 계속 버그를 보낼 것입니다. 몇달전 제가 한 약속이 기억나지 않으십니까? 그 때 제가 버그를 계속 잡아보낼 것을 빅 보스님께 말씀드렸습니다. 앞으로도 이 약속은 변하지 않을 것입니다. 그동안 버그를 잡아라 코너가 많은 변화를 거듭해 왔는데 솔직히 저는 챔프에서 버그를 잡아라 코너를 가장 좋아합니다. 왜냐하면 지난호부터 빅 보스님께서 직접 답신해 주셔서 말입니다. 빅 보스님의 답신으로서 챔프 독자들과 더 나은 관계로 성장해가는 계기가 되었으면 합니다.

PS 본지 표지 - 신세대 게임챔프에서 차세대 게임챔프로 바뀌어졌더군요. 다음호에도 차세대 게임챔프로 나오는지 알려주세요?

빅 보스 답신

빅 보스가 아부는 절대 사양이라고 경고했던 기억이 있는데 벌써 잊으셨는지요. BUT, WHY 챔프점수를 주는 것인가?

김세훈 버그헌터님께선 비록 챔프점수에 눈이 멀어 버그를 잡아라 코너를 가장 좋아한다고 허위 고백을 하셨지만 챔프에 대한 또 이 코너에 대한 애정을 충분히 확인할 수가 있었습니다. 비록 버그는 아니지만 본지 표지에서 신세대 게임챔프가 차세대 게임로 바뀐 것을 지적해 주신 유일한 독자분이시기에 감사의 뜻을 전합니다.

또 국어 사전을 찾아가며 앙칭맞다가 아니라 앙증맞다인 것을 확인시켜 주셨습니다. 버그를 잡아라 코너가 한글 맞춤법 교육에 앞장서고 있다는 자부심은 정말이지 게임챔프 창간이래 처음 느껴보는 달콤짭쪼롬한 맛이군요. 우하하하!

버그잡이 3호 개똥도 약에 쓸 때가 있다고 글씨 못써 챔프점수를 타다니! 600점

반영우 /

발신자 검색

빅 보스님 그간 버그 많이 잡으셨는지요? 저는 BUG만 잡고 ART 등은 신경도 쓰지 않습니다. 그런데 이런 비극이... 저는 6월호에도 BUG를 연행했는데 CUT되고 낙선자 보따리에는 황성준이라는 분이 100점에서 같은 주소 같은 이름이 두개, 혹시 그 자리는 제자리겠지요? 흑흑... 그래서 분풀이로 BUG나 잡겠시유.

1996년 6/1

본지 115P 95-) 96　본지 123P 웬 B(?)

본지 66P 펜저, 건그리폰은 3D 슈팅 4차 로봇대전은 시뮬레이션 RPG

본지 77P SS, PS, N64 자리가 뒤죽박죽(부르르...)

빅 보스 답신

빅 보스 생활 3년만에 이렇게 최악의 편지는 처음 받아보았습니다. 악필에다 횡설수설, 외래어 남용에 도저히 한번 읽고는 이해하기 힘든 편지라 3번을 읽고 겨우 이해를 했습니다. 하지만 진상을 확인해 본 즉 모두가 왕 버그인 만큼 버그 헌터로서 자격은 있는 것 같고, 글씨 못쓰고 횡설수설하는 것이 죄는 아니다 싶은 마음에 챔프점수를 드리기로 결정했습니다.

버그잡이 4호 챔프 사랑하는 마음이 하늘을 찌르는구만요! 800점

김진철 /

발신인 검색

안녕하세요? 빅 보스님.

저는 부산에 사는 챔프 독자 입니다. 그동안 수없이 챔프에 엽서나 편지를 보냈지만 전 한번도 뽑힌 적이 없습니다. (우표값 아까워~ 흐흑) 전 6월호에도 거의 모든 코너에 응모를 했습니다. 그런데 제가 챔프를 산다고 돈을 너무 많이 써서 엄마한테 무선전화기로 무지하게 맞았습니다. (왜 하필 무선전화기야?) 그리고 그것도 모자라서 챔프 금지령까지 내려졌습니다. 그러나 맞더라도 챔프는 사봐야 된다는 생각에 몰래 사기로 했습니다. 마침 6월 1일이 우리 학교 개교 기념일이라서 아침 일찍 서점 앞에서 기다리고 있다가 서점 문이 열리자 마자 뛰어 들어가 챔프를 샀습니다. 그리고 몰래 들고 들어와서 내가 보낸 코너를 보니 또 하나도 뽑히지 않았더군요. 흐흑. 이제 마지막 희망을 걸고 편지를 보냅니다. 제발 꼬오옥 뽑아 주세요

빅 보스 답신

김진철 버그 헌터님의 사연을 들으니 정말 죄송하기 짝이 없군요. 매번 챔프를 펴는 순간 얼마나 허탈했을까 생각하니 마음이 쓰립니다. 하지만 모든 독자의 엽서를 모두 실어드릴 수는 없는 일이니 채택되지 않더라도 너무 비통해 하지는 마십시오. 노력하는 자에게는 언제나 빅 보스의 은총이 기다리고 있습니다.

챔프를 샀다고 전화기로 맞으셨다니 무사하지는 않았겠군요. 전화기가, 게임챔프보다는 전화기가 훨씬 비싼데...

PS 편지에 그려주신 그림은 정말이지 살벌하군요. 빅 보스가 무릎꿇고 있는 모습이 너무 깜찍하네요. 혹시 빅 보스의 2세를 그려주신 것은 아니신지요?

등... 잘못에 대해 사죄할 줄 알고 독자들과 친하게 지낼 줄 아는 그런 빅 보스님이 마음에 듭니다. 언제나 독자와 어울릴 줄 아는 그런 빅보스님이 되시길...

PS 편지지가 구식티나서 죄송합니다.

빅 보스 답신

박성배 버그헌터님의 편지를 받고 하늘, 아니 구름 위를 떠다니는 것 같았습니다. 그렇게 과찬의 말씀을 해주시다니. 이 빅 보스는 평생에 칭찬이란 걸 거의 들어보지 못해서 그런지 사실 누가 조금만 칭찬을 해줘도 얼굴이 시뻘건 고추장 부침개가 되버립니다. 이 편지를 소개해 드리기는 조금 낮뜨거운 일이나 이 버그를 잡아라 코너를 무시하는 발언을 하셨기에 뭔가를 보여주기 위해 이 사연을 소개해 드립니다. 빅 보스는 그렇게 째째한 인간이 아닙니다. 물가 인상에 따라 봉급과 용돈도 상승하는 이 마당에 챔프점수가 본드에 달싹 붙어있어서야 말이 안되지요. 그래서 이번 8월호에는 챔프점수의 대혁신을 보여드리겠습니다.

너무너무 감사함요~o

꾸벅 꾸벅

버그잡이 5호 — 빅 보스의 정체를 밝혀라! 500점

김 스카이 /

빅 보스 답신

빅 보스의 정체를 알고 싶어 몸살을 앓고 있는 버그 헌터들이 나날이 들어만 가고 있습니다. 이렇게 빅 보스 모습을 상상하며 요상한 초상화까지 그려보내 오는 독자들이 생긴 걸 보면 이 빅 보스의 인기가 닌자 스탭들 중에서는 단연 톱이라 사료되는데 버그 헌터님들께서는 이 생각에 전적으로 동의하실 것으로 믿어 의심치 않습니다.

하지만 결코 이 빅 보스의 정체는 밝힐 수는 없습니다. 정체가 탄로나는 날은 이 몸의 제사날. 부디 이 빅 보스의 옷을 벗기지 말아주시와요!

그런데 스카이씨 당신이 가명을 써도 이 빅 보스는 단번에 알아봅니다. 이번에는 경고로 넘어가나 또한번 가명을 쓰면 하늘로 던저버릴꺼다. 이 하늘아, 아니 김하늘아!

여자 친구하구 팥빙수 먹느라 못왔겠지! 700점

이준원 /

발신자 검색

안녕하세요? 빅 보스님 저는 서울에 사는 SS 유저입니다. 게임챔프에 날뛰고 있는 버그들을 보다 못해서 버그잡이에 뛰어든 버그헌터입니다.

저는 게임챔프 시연회에 당첨이 되었는데 그날 어떤 사정으로 참석을 못하게 됐습니다.

하지만 게임챔프에 제 이름이 나온 것으로도 만족합니다. 시연회에 참석못해서 죄송합니다. 그 대신 제가 갓 잡아온 싱싱한 버그를 잡아드리겠습니다. 안녕히 계십쇼.

빅 보스 답신

함께 보내주신 만화 재밌게 잘 보았습니다. 선생님이 학생의 게임챔프를 뺏아 집에서 아들과 궁둥이를 나란히 하고 버그잡는 모습은 정말 눈물겹도록 정겨운 광경이군요. 이 만화 속의 이야기처럼 게임챔프가 부자간의 정을 꽁꽁 묶어줄 수 있다면 얼마나 좋을까요!

무슨 사정인지 모르겠지만 시연회에 참석하지 못하셨다니 정말 유감입니다. 하지만 참석하지 못한 분들을 위해 꼬리를 달고 온 친구들이 많아 대성황리에 무사히 마칠 수 있었습니다. 또 부모님과 함께 참석하신 독자분들도 계셨습니다. 비록 시연회장 밖에서 지루한 시간을 보내시긴 했어도... 이 자리를 빌어 그분들께 감사의 말씀을 전합니다.

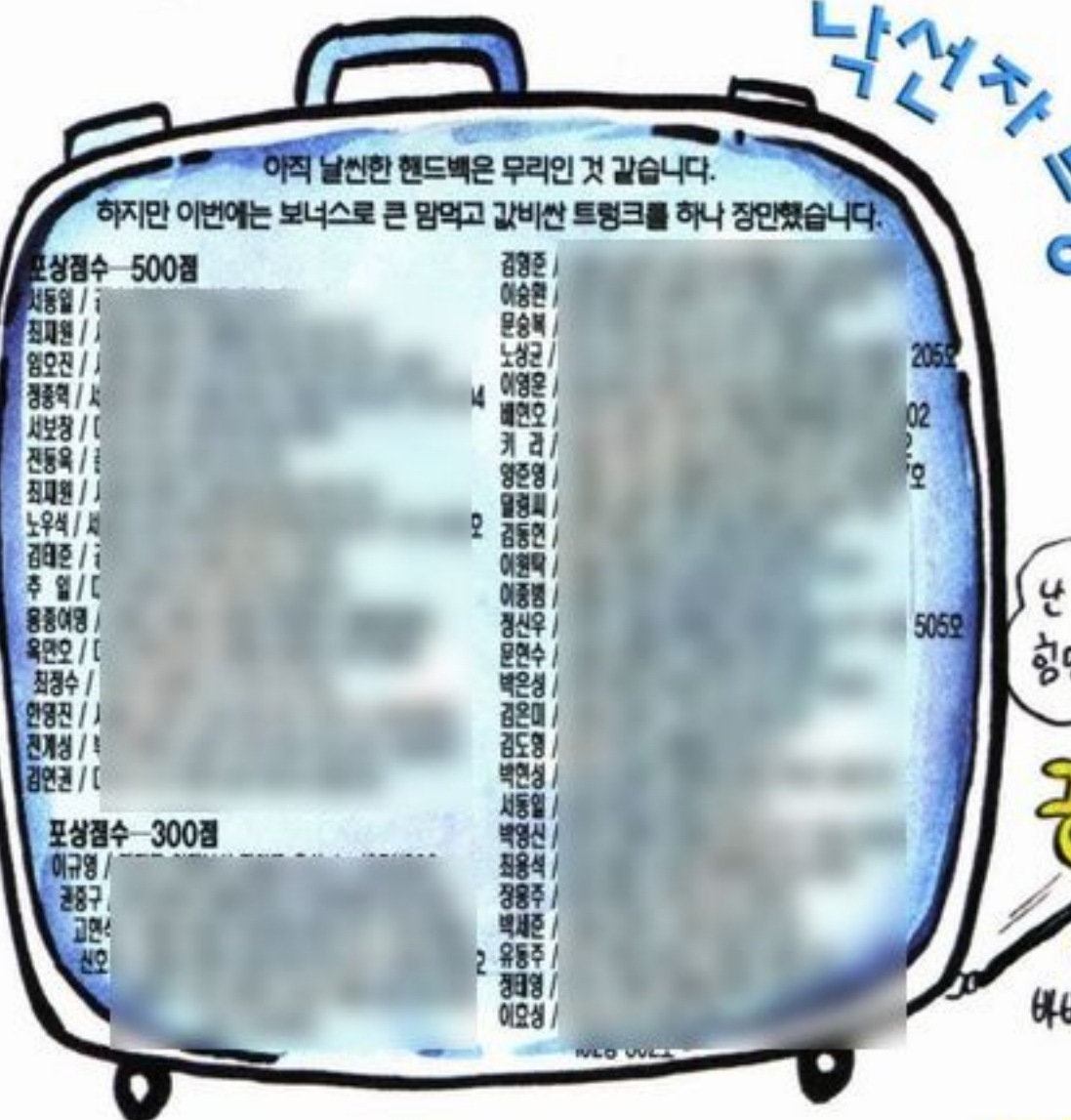
시연회에 참석한 친구들의 얘기를 들어보면 아마 배에 약간의 통증과 함께 후회의 물결이 가슴팍으로 빵빵하게 밀려올 것입니다. 하지만 너무 슬퍼하지는 마십시오, 곧 또 다른 이벤트로 여러분들을 초청할 것입니다.

빅 보스가 더위 먹었나? 이천점이라니?! 2000

박성배 /

발신인 검색

안녕하십니까? 빅 보스님 저는 부산에 살고 있는 한 유저입니다. 이렇게 버그를 잡아라 코너에 응모하게 된 이유가 있습니다. 이 코너로 챔프점수를 따봐야 몇점 따겠다고 보내겠습니까?

이 코너에 응모하게 된 이유는 7월호의 빅 보스님이 마음에 들어서 입니다. 권상균(군)이 흥분하며 말한 이야기와 노상균(군)과의 장난기 어린 답신

챔프 아트 갤러리

- 장 원 : 2,000점
- 준 장 원 : 1,500점
- 준준장원 : 1,200점
- 입 선 작 : 500점

장원

놀랄껄!
윤여복 / 서

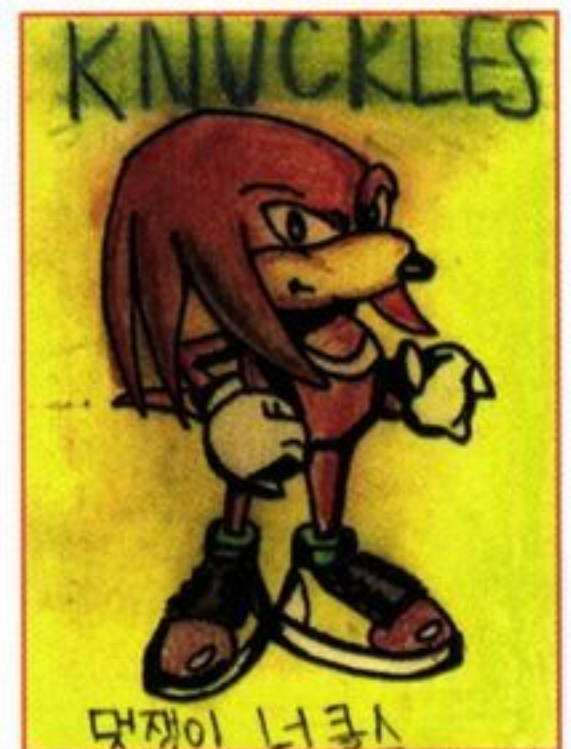
준장원

소닉 더 화이터즈
김찬란 / 서

준준장원

너클스
노우석 / 서

치이즈 !
황명환 /

소닉!
Kim SKY /

KNUCKLES THE ECHIDNA!
고 호 /

소닉과 친구들
김은미 / 서

소닉 앤드 너클스
이경민 /

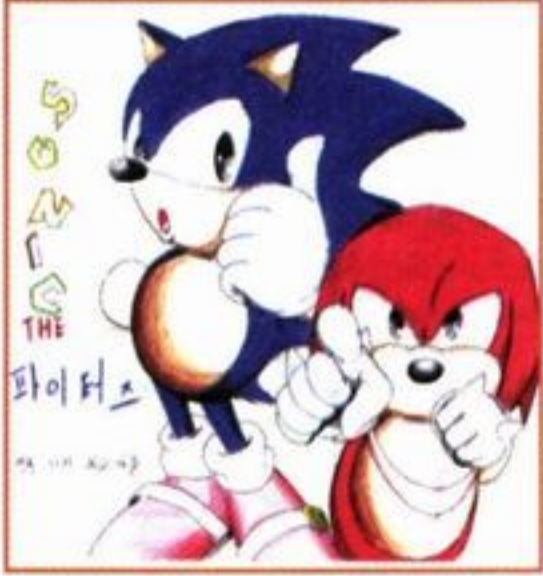
멋쟁이 너클스
권영소 /

소닉 화이팅!
우강식 /

소닉 더 화이터즈 출동!
차정환 /

모여라 소풍이다!
김재우 / 서

SONIC THE FIGHTRES

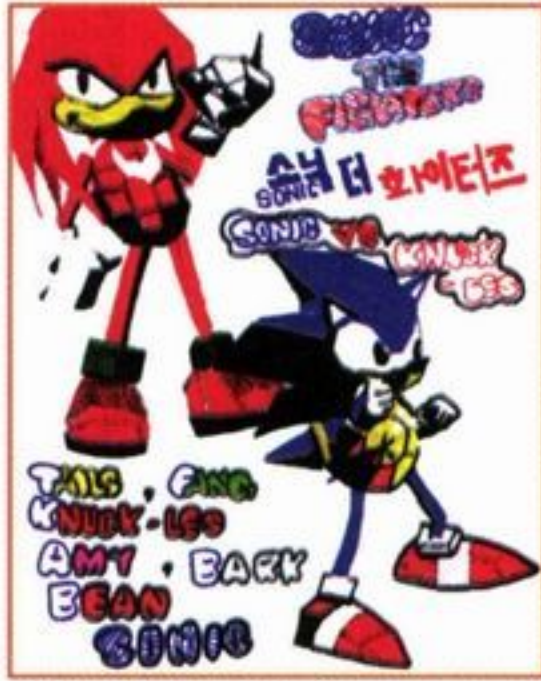
이경진 /

내가 최고야!

이민재 /

어딜 보는거야?

김동현 /

런 앤드 어택

이규영 /

소닉 VS 너클스

박성원 /

그만좀 싸워라!

전대식 /

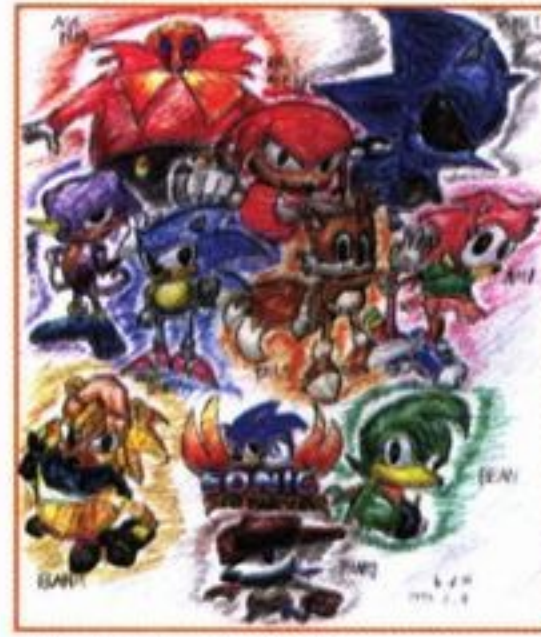
우리가 최고다!

김성우 /

영원한 맞수

최재원 /

숙명의 적수

김도현 /

소닉 더 화이터즈 캐릭터 퍼레이드

이지훈 /

소닉 AND 너클스 최고!

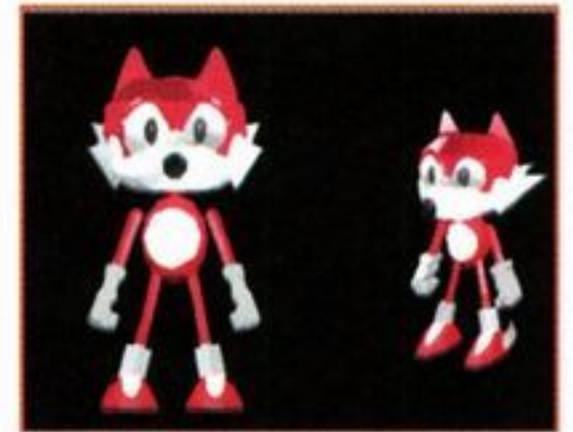
이우성 /

지난호 아트갤러리 이깨비 상!!

jeffry's cold pose

박영배 /

소닉 VS 너클스

박성원 /

3D 캐릭터로 그려 통신으로 보내 주신 불명의 독자.

SONIC VS KNUCKLES

장진순 /

■96년 8월호 챔프 아트갤러리는?

주제를 없앴습니다. 원하시는 그림을 엽서 또는 16절지 도화지 아무곳에 그려 보내셔도 상관없습니다. 만약 주제와 다른 그림을 그려 보내 주시거나 15일이 지나서 그림이 도착하면 자동 탈락이 됩니다.
당첨되신 분들께는 선물과 챔프 점수를 드립니다.

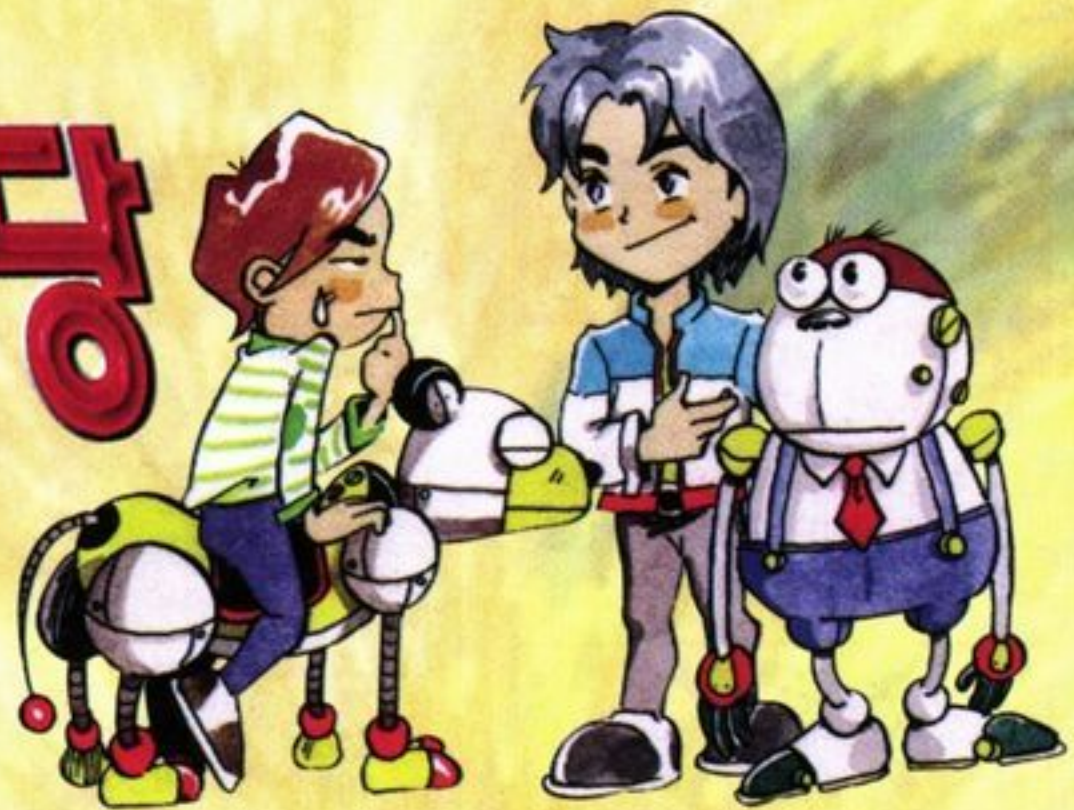
알림

이 코너에 참여하신 분들의 작품은 절대 반환되지 않습니다. 작품을 우송하실 때는 반드시 작품 제목을 적어서 보내 주십시요. 당선된 분들은 해당되는 챔프 점수를 드립니다. 그리고 그림은 꼭 매월 15일에 마감입니다. 단, 15일 이후에 온 그림중 1개만 선정 다음호에 기재합니다.

보내실 곳 : 서울시 용산구 청파동 3가 29-16 윤민빌딩 2층

게임챔프 「챔프 아트갤러리」 담당자 앞

챔프 쌤쌤 마당

챔프 쌤쌤 마당은 챔프 가족 여러분이 저렴한 가격으로 원하는 물건을 사고 팔고 교환하는 곳입니다.
PC통신을 이용해 사고 싶은 물건이나 팔고 싶은 물건이 있다면 천리안 게임챔프(go champ)의 "사고 팔고"코너, 게임 챔프를 이용하시려면 챔프의 "챔프 쌤쌤 마당 담당자"앞으로 엽서를 보내주세요.
챔프 쌤쌤 마당을 잘 이용해서 원하는 물건을 저렴하게 구하시길 바랍니다.

사고

살 물건	구매 조건	연락 방법	이름, ID
바이오하자드, 천지를 먹다2	한개당 3만원 정도	월요일이나 금요일 오후 또는 일요일 ([illegible]	이 종원
슈퍼 알라딘보이 파실래요?		메일 주세요	LINNET
PS용 쿠파 CD 삽니다	인천에 사는 사람한테 사고 싶어요	메일 주세요	FBI1
플스 케이스 삽니다	사례는 충분히 하겠습니다		무명씨
플스나 새턴 CD	펀저2=1만5천원~2만원 (사이드 라벨 포함). 리지레이서 레볼루션 1만5천원~2만원 (사이드 라벨 포함), 투신전2 = 1만5천원 (사이드 라벨 포함). 다른 CD도 삽니다	메일 주세요	ID 567
NEOGEO 팩 삽니다	컨버터도 삽니다	[illegible]	S1030137
버철캅 삽니다	버철캅 오리지널 셋트를 삽니다. 총 1개와 게임 프로그램 1개	가격을 적어서 메일 주세요	OVERCLS
SS CD 삽니다 BA3242	버철 화이터2, 버철캅2, 빅토리골96	메일 주세요	BO-
PS 삽니다	가격은 적정가	[illegible]	이정환

팔고

판매 물건	판매 조건	연락 방법	이 름
슈퍼 컴보이+팩 3개 (드래곤 퀘스트Ⅵ, 화이날 환타지Ⅵ, 크로노 트리거)+ 파워 스틱	15만원, 팩 상태 양호, 메뉴얼, 박스 모두 깨끗	[illegible]	이만우
IBM 게임 CD HELL CAB=6,000원 (원가: 25,000원), 노바스톰=8,000원 (원가: 45,000원)	두개를 다 사면 12,000 (소포비 1,500원)포함	메일 주세요	YH1120
PS용 드래곤볼 위대한 전설(복사)를 1만원에 팝니다	빠른 등기비 포함 1~2만원, 수원역까지 오시지 않으시면 우편거래만 함	[illegible]	PROQYON
96화이터 팝니다	쓴지 3달 되었고	메일 주세요	K530873N

쌤쌤하고

교환 물건	쌤쌤조건	연락 방법	이 름
MD용 아랑전설2, 심은하 다이어리, 만화책, REF 2집 테이프 서태지와 아이들 굿바이 앨범 CD	새턴, CD 1~2, 주변기기를 20~25만원	신호가 울리면 한번 후 끊고 다시 걸어 주세요 전화 걸때 윤태영을 찾는다고 하시고 암호는 친구	윤태영
3DO 얼라이브 CD를 PS용 CD로	CD 케이스, 메뉴얼 모두 깔끔	[illegible]	김하룡
PS+패드2개+ 메모리 카드+ 주변긱+CD 3장을 SS+패드 2개+ 메모리 카드+ 주변기기+CD 3장	CD중 한장은 반드시 신종		이효종
PS CD 교환,판매,구입	점핑1, 수호연무, 메탈 자켓 소유. 구입하고자 하는 CD는 점핑2, 바이오하자드, 모터 툰 그랑프리2, 천지2		739164
천지2랑 에이스나 철권	꼭 교환하고 싶습니다. 제발 부탁해요.	메일 주세요	EW
메카닉 워와 삼국지5나 투신전 완벽판 또는 복사판과 교환	위 게임이 아니라도 제가 마음에 드는 것이 있으면 교환 가능.	메일 주세요	TATION7
건담2.0(3D슈팅)와 객스, 철권2, 리지레이서 레볼루션, 록맨3, 바이오하자드, 농구 종류 이외의 쿠파 CD와 교환	상태 GOOD 판매는 장당 9,000원 교환 판매 모두 직거래 참고로 이곳은 인천이니 가까운 전철역에서 접선합시다		무명씨

알려주세요

■바이오하자드를 싸게 구입할 수 있는 곳을 알려주세요.
■위대한 드래곤볼의 전설을 싸게 파는 곳을 알려주세요.

주의사항
- 챔프 쌤쌤 마당에서 게임 챔프는 지면만 빌려드립니다.
- 거래시 일어나는 불상사에 대해서는 일체 책임을 질 수 없습니다.
- 가능한한 전화 통화를 하시고 우편 거래는 될 수 있는대로 피하시고 직접 만나서 교환을 하십시요. 보호자를 동반하면 더 좋고 반드시 물건은 테스트 하십시요.

챔핑의 H/W & S/W 연구실

이달로 두달째를 맞이하여 이제 겨우 눈을 뜨게 된 원숭이 챔핑입니다. 그러나 어머니 뱃속에서 주워들은 것이 많아 이렇게 여러분의 질문에 답변할 수 있게 된 점을 기쁘게 생각합니다. 앞으로도 많이 많이 질문해 주세요.

Q. 안녕하세요. 챔핑님!
〈챔핑의 H/W & S/W 연구실〉 탄생 2달째를 축하 드립니다. 저는 궁금한 것이 있어서 이렇게 편지를 씁니다.

1. **새턴(세가 새턴, 저가형 새턴, 빅터 하이 새턴)에도 인도네시아와 대만제가 있다는데 인도네시아와 대만제, 그리고 일본제와 구별하는 법을 가르쳐 주세요.**
2. **용산에서 저가형 새턴의 가격은 얼마 정도인가요?**
3. **음비법이 시행되도 새턴 S/W는 구입할 수 있나요?**

위의 세가지 질문을 답변해 주셨으면 합니다. 그럼 몸 건강히 계세요.

A. 음~ 새턴에 상당히 관심이 많은 친구군요. 제가 알고 있는 부분까지만 답해 드릴께요.

1. 새턴의 종류는 세가, 빅터, 히타치, 삼성에서 나오는 것 외에는 없는 것으로 알고 있습니다. 인도네시아와 대만제 새턴은 존재하지 않습니다.
2. 현재 용산에서 거래되는 저가형 새턴의 가격은 약 25~27만원 선입니다.
3. 음비법이 시행되면 삼성에서 정식으로 발매된 새턴 S/W는 구입할 수 있지만 불법은 대단히 구입하기 어려울 것입니다.

이 정도면 답변이 됐나 모르겠군요. 그럼

XXX/

Q. 안녕하세요. H/W에 문제가 있어서 이렇게 엽서를 보냅니다. 저는 PS를 가지고 있는데 아주 걱정되는 문제가 하나 있어요. 가지고 있는 게임 중에 가장 재미있다고 생각하는 『철권2』가 아예 동작을 하지 않는 것입니다. 다른 게임들은 잘 돌아가는데… 이것도 픽업 문제인가요? 그리고 PS에 열이 많이 나면 좋지 않은 영향을 미친다는데 어떤 영향을 미칩니까? 알려 주십시오.

A. 『철권2』가 동작을 하지 않는다니 너무나 안됐군요. 정확한 원인은 하드웨어를 직접 보기 전에는 모르겠지만 아마도 CD의 부팅 프로그램 부분이 크게 손상되어 있는 것은 아닌지요. PS의 로고가 뜨는 장면은 각 CD의 부팅 프로그램을 읽어들여 프로텍트를 통과하는 부분이기 때문에 약간 의심이 가는군요. 그리고 PS에 열이 많이 나게 되면 쿠파CD를 장시간 플레이할 수 없습니다. 그리고 렌즈에도 그다지 좋지 않죠.

최정수/

Q. 안녕하세요! 저는 SS유저입니다. 몇가지 궁금한 것이 있습니다. 남코나 스퀘어, 에닉스들이 SS에 참여할까요? 또 캡콤의 『바이오 하자드』와 SNK의 『화이터즈 스워즈』, 『리얼 바우트 아랑전설』은 언제쯤 발매가 될까요? 제발 알려주셔서 SS유저 증가(?)에 힘이 되도록 해주세요.

A. 남코와 스퀘어, 에닉스가 SS 대열에 참여하는가? 뭐 불가능한 이야기는 아니지만 제 개인적인 견해로는 그런일은 없을 것이라 생각됩니다. 에닉스는 닌텐도하고만 관계를 갖는다고 발표했으며 남코와 스퀘어는 현재 PS판매에 절대적인 공헌을 하고 있기 때문입니다. 두번째 질문의 답은 조금 애매하군요. 『화이터즈 스워즈』와 『리얼 바우트』는 확실히 발매가 될 것입니다. 아직 발매일은 결정이 되지 않았지만… 그러나 『바이오 하자드』는 아마 나올일이 없을 것입니다.

손희승/ 부산시 부산진구 연지동 45-25 34통 3반

Q. 저는 궁금증이 두가지가 있어 이렇게 엽서를 보냅니다. 첫번째는 액션 리플레이 카드에 관한 것이고요(얼핏 들었는데 제가 잘못 들은 것같아서 부끄럽지만 물어보니다.) 둘째는 제 『버철 화이터Ⅱ』에 대해서입니다. 문제가 뭐냐하면 가끔가다 사라의 스테이지에서 "레디 고,고!"라고 이상하게 한번더 소리가 나는 것입니다. 어찌된 일인지 제발 가르쳐 주세요.

A. 음… 액션 리플레이에 대해서 구체적으로 어떠한 것이 알고 싶은 지 말을 하지 않았기 때문에 어떻게 설명을 해드려야 할지 모르겠군요. 그래서 그 질문은 그냥 넘어가겠습니다. 두번째 질문의 답 말인데… 이건 새턴의 이상도 아니고 CD에 문제가 있는 것도 아닙니다. 아마도 단기간에 제작을 하다 보니 생긴 고질적인 버그 같습니다. 그러니 크게 걱정하지 않으셔도 됩니다. 제가 가지고 있는 『버철 화이터Ⅱ』도 같은 현상이 일어납니다.

노상균/

Q. 챔핑의 H/W&S/W 연구실의 챔핑형에게 물어볼 것이 있습니다(형이라 고하니 조금 이상하네요). 저는 SFC 유저인데 SFC 소프트웨어의 정품과 카피품을 구별하는 방법을 가르쳐 주세요. 그 문제로 고생한게 한두번이 아닙니다(돈을 무자비하게 날렸음). 반드시 가르쳐 주세요.

A. 정품과 복사품의 차이는 일단 케이스의 인쇄 상태, 매뉴얼의 인쇄 상태, 카트리지 스티커의 인쇄 상태를 확인해보면 쉽게 알 수 있습니다. SFC 소프트웨어의 매뉴얼은 중철 형식이므로 제본된 부분을 유심히 살펴보셔도 됩니다. 그리고 카피품쪽이 정품보다 무겁습니다.

유인기/

Q. 챔핑님. 한달간 별고 없으셨는지요. 저는 SFC와 PS를 가지고 있는 한 유저입니다. 지금 FF6를 재미있게 하고 있는 저는 여름방학 때 미국에 계신 이모님 댁에 머무를 예정입니다. 저는 얼마 전에 친구에게 FF6가 미국에서도 예전에 출시되었다는 소식을 듣고 매우 흥분했습니다. 정말로 스퀘어의 FF6가 미국에도 있습니까? 그렇다면 FF7도 미국PS용으로 출시되나요? 저는 이 문제가 가장 궁금합니다.

A. 여름 방학에 미국을 간다고요? 윽~ 부러워라!! 미안한 이야기지만 미국 갔다올 때 제 기념품이라도 하나만 사다 주실래요? 자! 질문에 대한 답변을 해 드리겠습니다.
미국에도 FF6는 발매되어 있습니다. 제목은 동일하며 아마도 『Ⅲ』로 되어 있을 것입니다. 그리고 미국용 FF7도 분명히 발매될 것입니다. 타이틀 명은 『FF4』가 되겠지요. 그럼.

챔프클럽

윙맨 워리어 조이스틱

로지텍 사의 한국 총판인 바이맨(대표:장영화)에서는 이번에 양손을 사용하는 3D 게임용 조이스틱인 「윙맨 워리어(WingMan Warrior)」를 8월부터 국내 공급할 예정이다.

이 제품은 세계 최초로 양손을 사용하는 조이스틱으로, 로지텍社의 스핀 콘트롤 방식을 이용하여 360도 회전이 가능하며 정확한 공격 버튼이 공격의 정밀도를 높여준다.

PC 연결시 15핀 조이스틱 커넥터를 게임포트에, 9핀 시리얼 커넥터를 시리얼 포트에 동시 연결하면 상하좌우 등 사방으로 회전 스위치를 이용하여 이동시킬 수 있다.

윙맨 워리어의 이동 속도는 현재 시판되는 조이스틱 중에서 가장 빠르고 회전 스위치는 속도 조절 기능도 있어, 조절장치가 운동 속도를 조정한다.

기존 조이스틱과는 달리 『둠』, 『헥센』, 『퀘이크』, 『듀크 뉴켐 3D』 등 다양한 종류의 입체감 있는 3D 게임을 보다 완벽하게 지원해 주는 것이 이 제품의 가장 큰 특징이다.

시스템 및 제품사양

- IBM호환 386 이상기종
- DOS 3.3 이상, WIN 95호환
- CD-ROM drive
- 게임 포트와 시리얼 포트를 동시에 장착

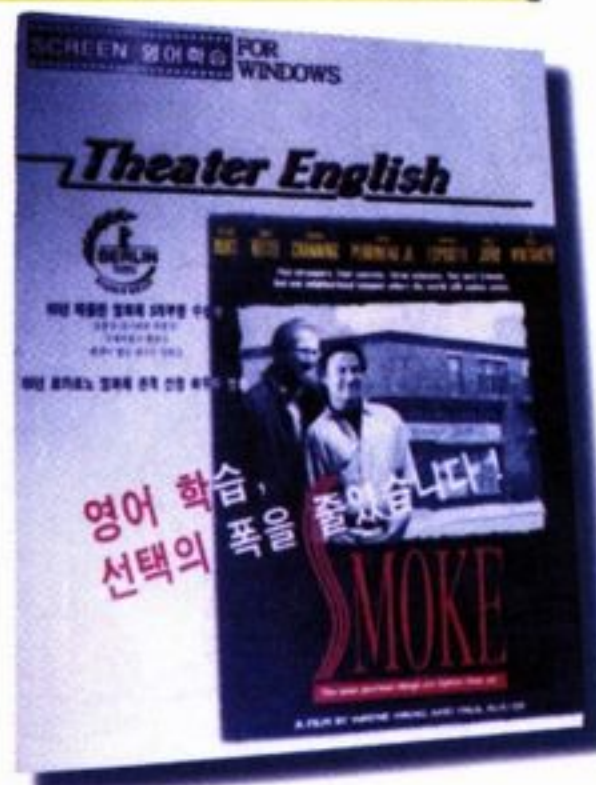
■문의처 : (주)바이맨 (02) 555-3216

TARGA 2000

트루비전사가 개발한 타르가 2000 시리즈는 전문 데스크탑 비디오 편집과 멀티미디어 저작용 소프트웨어를 지원하는 크로스 플랫폼, 오픈 시스템 솔루션이다. 타르가 2000은 고화질의 비디오와 고음질의 오디오를 디스크에 디지탈 형태로 레코딩한다. 또한 NTSC와 PAL 비디오 표준과 콤포지트 비디오 또는 S-video 입출력을 지원하며 이 제품을 사용하여 캡처한 디지탈 비디오 파일은 표준 데스크탑 비디오 소프트웨어를 이용하여 편집, 재생 및 테입 녹화를 할 수 있다. 타르가 2000 Pro는 전문 비디오 유저가 요구하는 NTSC와 PAL 콤포넌트 입출력을 지원한다.

■문의처 : 엘렉스 컴퓨터 (02)709-8100

스크린 영어 학습 타이틀 「SMOKE」

현재 시중에 나와 있는 스크린 영어학습 CD 타이틀은 하드웨어적인 개념이 강해 해당 기능을 제공하는 하드웨어(MPEG나 특정 VGA 카드)가 없으면 무용지물이라고 할 수 있으나 이 타이틀은 윈도우에서 OS가 자체적으로 제공하는 VIDEO FOR WINDOWS 상에서 구동되기 때문에 일반적인 컴퓨터 환경에서 무리없이 사용할 수 있다. HEATER ENGLISH는 영어학습을 목적으로 제작되었지만 영화감상 기능도 겸비해 두장의 CD에서 방대한 양의 동영상 데이터를 제공한다. 또한 별도의 설치 없이 CD에서 바로 실행되어 컴퓨터 초보자도 부담없이 프로그램을 조작할 수 있도록 배려했다.

영화 스모크는 95년 베를린 영화제 3개 부문 수상작인 동시에 로카르노 영화제에서 관객이 선정한 최우수 작품이기도 하다.

■문의처 :(주)창조 (02)3141-8477

■가격 : 49,500원

샤프 전자수첩 가비앙

샤프 전자에서 삐삐만큼 작고 가벼운 전자수첩을 새롭게 선보였다.

가비앙은 가로 8.7cm, 세로 5.6cm, 두께 1.2cm, 무게 46g으로 세련되고 심플함을 추구하는 신세대 감각에 딱 맞는 전자 수첩이다. 친구들의 신상기록은 물론 번뜩이는 아이디어, 각종 계획 및 스케줄 등 자동으로 데이터가 배열되며 호출시 찾고자 하는 테이터의 첫자나 특정문자를 이용하면 즉시 찾아볼 수 있다.

■문의체 :(주) 샤프전자 (02)3663-0761

■가 격 : 121.000원

저가형 VGA 보드 자이퍼 64

국내 VGA 보드 시장의 대표적인 업체인 가산전자가 대만산 보드로부터 국내 시장을 보호하고 각종 불이익으로부터 사용자들을 보호한다는 차원에서, 8만원대의 고성능 64비트 MPEG VGA 보드 Xyper64(자이퍼 64)를 개발했다.

자이퍼 64는 64비트 VGA 칩인 S3 Trio 64V+ 칩을 장착한 제품으로 EDO RAM 1MB를 기본 탑재, 24×24 한글 폰트 제공, 2MB까지 확장 가능한 호환성이 뛰어난 제품이다.

자이퍼 64 사용자들은 가산전자의 고객 정보지 서비스를 제외한 모든 서비스를 받을 수 있다.

■문의처 (0343) 25-7200

트라이젬 드림시스Ⅱ

삼보 컴퓨터가 국내 최초로 3D 게임, 3D 사운드, CCFE, T.T.S(Test To Sound)기능을 내장한 트라이젬 드림시스 Ⅱ를 개발했다.

드림시스 Ⅱ의 주력 기종인 T750은 펜티엄 166MHz에 기본 메모리 32MB, 하드 디스크 2GB, 캐시 256KB를 장착한 하이앤드 기종으로 기존의 2차원 VGA 카드 대신 삼보 기술 연구소에서 자체 개발한 VGA/ 소프트웨어 MPEG/TV 수신/ 3D 그래픽 가속기/ 비디오 오버레이 통합보드(PCI)를 내장한 것이 큰 특징이다.

■문의처 : 삼보컴퓨터 786-8061 ■가 격 : 262만원

디지탈 카메라

삼보컴퓨터는 코닥사와 전략적 제휴관계를 맺고 필름이 필요없는 디지탈 카메라를 개발했다. 이번에 선보이는 디지탈 카메라는 자동 카메라처럼 촬영이 쉽고, PC에 연결하여 다양한 활용이 가능하다.

삼보가 출시하는 디지탈 카메라는 전문가용인 DC40, DC50과 일반 개인용인 DC20 등 폭넓은 선택이 가능하다.

주머니 속에 들어가는 콤팩트 사이즈의 DC20은 홈 PC 사용자들을 위한 40만원대의 저가형으로 이미지 공유 및 이미지의 수정 가공 출력이 가능하며 PC에서도 다양하게 활용을 할 수 있다. 또한 촬영된 이미지를 JPEG, MPG, PICT 등과 같은 일반적인 이미지 포맷으로 PC에 저장할 수도 있다.

■가 격 : DC20:45만원, DC40:100만원, DC50:160만원
■문의처 : 3774-3864

서적 훈민정음

윈도우 95의 장점을 그대로 수용하고 있는 워드 프로세서, 훈민정음의 사용법을 소개한 소프트웨어 매뉴얼. 전체 3부로 구성돼 있으며 훈민정음 설치와 문서를 제작하기 위한 각종 기법 소개, 프레젠테이션이나 인터넷 활용법 등의 고급 기능을 소개하고 있다. 또 멀티테스킹과 OLE 등 윈도우의 뛰어난 기능을 훈민정음을 통해 익힐 수 있도록 구성했으며 재미있는 예제를 통해 훈민정음을 쉽게 이해할 수 있도록 기획했다.

■출판사 : 에스컴 ■가 격 : 10,000원

윈도우 95에서 인터넷 사로잡기

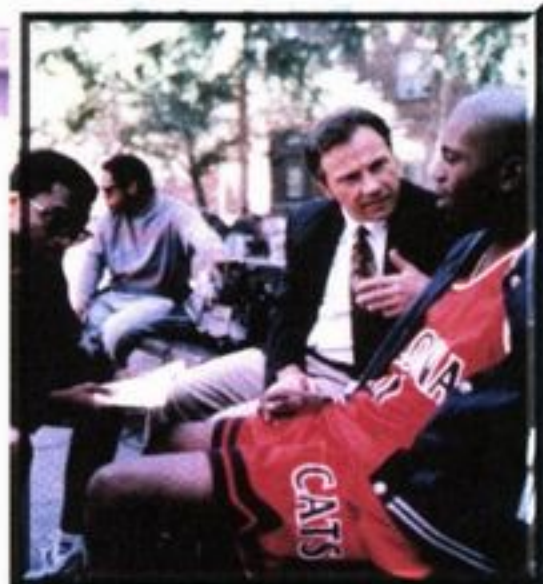
읽는 책에서 보는 책을 지향하는 라인리그는 윈도우 95의 사용법을 몰라도 인터넷을 이용할 수 있도록 윈도우 95의 기본 사용법부터 인터넷의 핵심 개념, 인터넷에서 중국어, 일본어를 볼 수 있는 프로그램 등 인터넷 이용을 도와주는 각종 응용 프로그램 및 실전 예제 문제가 수록되어 있는 인터넷 총서를 출간했다. 부록으로는 이 책에 소개된 모든 프로그램을 담은 CD 롬과 95 사용자들이 인터넷 사용에서 많이 하는 질문을 답변과 함께 정리한 「인터넷 SOS!」를 제공한다.

이 책을 탐독하면 최신 오락 프로그램은 물론 금주의 인기 가요 톱 10을 들을 수 있으며, 헐리우드 영화의 예고편을 미리 볼 수 있는 등 100가지가 넘는 풍성한 활용 방법을 알기 쉽게 설명해 준다.

■출판사 : 라인리그 (02)323-6194
■가 격 : 15,000원

비디오 클라커즈

남자 아이가 태어나 죽지 않고 20살을 넘기는 것, 여자 아이가 태어나 13세 때 임신을 하지 않고 고등학교를 마치는 것, 이것이 미국 할렘가 흑인 부모들의 공통적인 소망이다. 클라커즈는 미국에 만연해 있는 마약과 10대의 범죄 행위를 통해 미국 사회의 어두운 일면을 조명한 작품이다.

범죄 사진의 그래픽 처리가 돋보이는 오피닝 시퀀스로부터 마지막 달리는 열차 장면까지 강렬하고도 주지적인 메시지를 생생하게 전달해 준다. 거리에서 마약을 몰래 파는 19세의 소년 스트라이크는 다른 마약상 데릴을 죽이라는 명령을 받고 스트라이크는 용기를 얻기 위해 술집으로 갔다가 형 빅터를 만나 술에 취한 형에게 자신의 살인 계획을 털어놓고 데릴을 죽이기 위해 나선다. 하지만 잠시 후 경찰이 출동하고 4발의 총을 맞고 쓰러진 데릴의 시체가 옮겨진다.

■출시사 : CIC 비디오

영화 이레이저

터미네이터, 트루라이즈를 통해 액션의 왕좌에 오른 아놀드 슈왈츠제네거가 이번에는 연방 경찰 증인 보호 프로그램의 전문가 존 크루거로 분한다. 이레이저(Eraser)는 증인의 모든 과거 기록을 흔적도 없이 지워버리는 전문가라는 뜻으로 국가 기밀과 관련, 결정적인 증거를 쥔 증인이 피살 될 위험에 처하면 존 크루거가 출동하여 증인의 목숨을 구해냄과 동시에 증인의 모든 과거 기록을 제거하게 된다.

무기제조 방위산업체 사이렉스의 중역인 리 컬른은 결코 보아서도 알아서도 안될 비밀을 취급하게 되면서 전세계의 가장 위협적인 세력들에게 타겟이 되어 쫓기게 되면서 그녀는 자신의 존재를 지워버려야 할 운명에 놓이게 되고 보디가드로서 존 크루거를 만나게 된다.

■개봉일 : 6월 29일
■문의처 : 워너브러더스코리아 (02) 399-7215

독수리 5형제

지구 인류를 천재지변으로 없애고 알렉터를 따르는 사람들만 모아 지구를 재건하겠다는 지구재생계획. 독수리 5형제는 과연 알렉터의 음모를 쳐부술 수 있을 것인가? 지구 멸망의 그 순간까지 앞으로 24시간밖에 남지 않았다!

"창수 녀석, 이렇게 중요할 때 왜 나타나지 않는 거야!?"

소형 전투기들이 합체하여 '데빌 스네이크'가 되었다

바다에 가라앉은 갓 피닉스(God Phoenix)호에게 어뢰가 발사된다

"기뻐해 주십시오, 숙적 독수리 5형제를 없앴습니다!"

창수는 아무에게도 말하지 않고 홀로 알렉터의 기지에 침입하고 있는 중이었다. 그 때문에 독수리 5형제의 출동 명령이 떨어졌는데도 창수 자리만은 비어있었다.

알렉터의 전투기 부대는 곧 합체를 시작하여 '데빌 스네이크'라는 거대한 뱀 모양의 전투머신으로 모습을 바꾸었다. 데빌 스네이크의 공격을 받아 바다 속으로 떨어지는 갓 피닉스. 그 갓 피닉스를 바다 속까지 쫓아가 어뢰를 수십발 쏘고서야 알렉터 부대는 물러났다.

베르크 캇체가 다가서자 총재 X는 원모습을 드러내며 보고를 받는다

"방금 알렉터로부터 독수리 5형제가 전멸했다는 연락이 왔소"

"그거 잘 됐군요. 그렇게 믿고

장관에게 '불사조 작전'의 계획을 밝히는 남궁박사

있어야 합니다. 그것이 불사조 작전의 핵심이니까요"남궁박사는 태연하게 국제과학기술청 장관에게 말했다. 죽은 척하며 알렉터의 기지로 잠입해 들어가는 대담무쌍한 작전을 독수리 5형제는 실행 중인 것이다.

지구재생계획 실시 직전, 알렉터 대원들은 피난 로케트 '방주'에 탑승한다

한편, 알렉터의 기지 내부에 잠입한 창수는 통신을 시도하다가 베르크 캇체에게 들키고 만다. 베르크 캇체에게 총을 쏘려던 창수는 거꾸로 독침을 맞고 쓰러진다. 독침은 사람을 마취시키는 성분이 들어 있어 창수는 곧 기절하고 말았다. 베르크 캇체는 귀환중이던 데빌 스네이크의 대장에게 다시 내부를 점검할 것을 지시하였다.

전멸했다는 독수리 5형제가 기지 안에서 발견되었으니 살아남은 대원이 또 있을지 모른다는 것이다. 아니나 다를까, 독수리 5형제는 데빌 스네이크의 내부에 숨어있었다.

탈출하여 갓 피닉스를 '불새'로 변신시킨 독수리 5형제는 단숨에 데빌 스네이크를 격파한다.

그때, 고문을 받고 갇혀 있던 창수를 풀어주는 사나이가 있었다. 사나이의 정체는 레드 임펄스의 대장, 동욱의 아버지였다. 그는 창수를 풀어준 다음, 위장 시스템의 제어실에 들어가 위장 시스템을 파괴한다. 죽음을 무릅쓴 그의 행동 덕택에 독수리 5형제는 알렉터의 본거지를 향해 돌격할 수 있었다.

조금만 더 버티면 지구재생계획이 실행된다. 조금만 더 버텨라... 베르크 캇체는 조급해졌다. 그는 중앙 제어실에 있던 병사까지도 나가서 독수리 5형제를 막도록 지시했다. 그러나 독수리 5형제는 진격에 진격을 거듭, 기진맥진한 창수가 기다리고 있는 중앙 제어실에 다다랐다.

그러나 독수리 5형제가 중앙 제어실에 왔을 때에 사태는 이미 걷잡을 수 없었다. 리제네레이션 시스템은 2분 정도 이내에 완전 작동

알렉터 기지 내부에서 통신으로 동료들을 부르려는 창수였으나...

하기로 되어 있었다.

가면을 벗고 권총을 겨누는 창수

어깨에 마취 침을 맞고 몸을 부르르 떤다

"독수리 5형제중 하나가 기지에서 붙잡혔다. 데빌 스네이크 내부를 다시 점검하라!"

폭발로 생긴 틈 사이로 빠져나오는 독수리 5형제

'불새'로 변한 갓 피닉스가 데빌 스네이크를 격파한다

그의 정체는 레드 임펄스의 대장, 동욱의 아버지였다

기지의 위장 시스템을 파괴하려다 들킨 동욱의 아버지

알렉터의 총 본산지인 크로스 카라코룸이 모습을 드러낸다

"독수리 5형제를 막아라! 대공포 발사!"

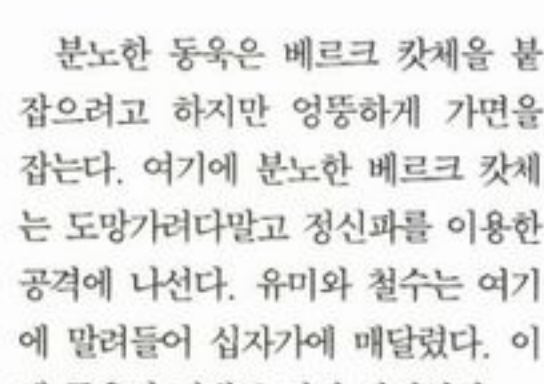
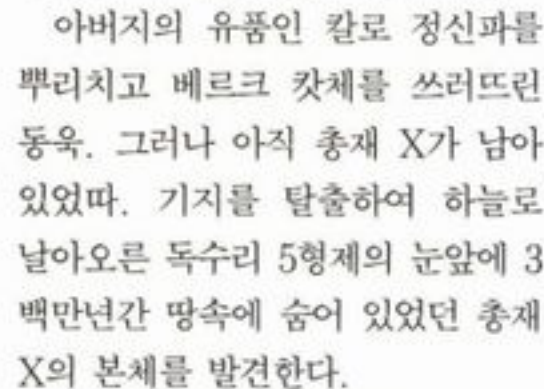
기지 내부로 들어가 강행 착륙한 갓 피닉스

벽을 뚫고 다니며 혼란을 가중시키는 '제비의 철수'

완력으로 싸우는 '올빼미의 용'

중앙 제어 시스템실 앞에서 대원들은 창수와 만난다

"너희들을 기다리느라 목이 빠지는 줄 알았단 말야..."

작동을 개시한 리제네레이션 시스템

분노한 동욱은 베르크 캇체을 붙잡으려고 하지만 엉뚱하게 가면을 잡는다. 여기에 분노한 베르크 캇체는 도망가려다말고 정신파를 이용한 공격에 나선다. 유미와 철수는 여기에 말려들어 십자가에 매달렸다. 이때 동욱이 꺼내든 것이 칼이었다.

아버지의 유품인 칼로 정신파를 뿌리치고 베르크 캇체를 쓰러뜨린 동욱. 그러나 아직 총재 X가 남아 있었따. 기지를 탈출하여 하늘로 날아오른 독수리 5형제의 눈앞에 3백만년간 땅속에 숨어 있었던 총재 X의 본체를 발견한다.

갓 피닉스로부터 발사되는 슈퍼버드 미사일은 핵무기 이상의 우력으로 총재 X의 몸체에서 폭발을 일으켰다. 이리하여 총재 X는 우주 저편으로 달아났다. 총재 X가 힘을 잃음과 동시에 리제네레이션 시스템도 멈추었다. 작동 2초전, 지구는 구원받은 것이다.

베르크 캇체를 드디어 발견한 동욱 일행

"이미 늦었단 말이야!"비웃으며 사라지려는 베르크 캇체

"더러운 손으로 성스러운 가면을 만지다니..." 화를 내는 베르크 캇체

"너희들의 죄는 죽어 마땅하다!"

에너지 십자가에 매달리는 유미와 철수

아버지의 칼로 에너지 파를 막아내며 돌진하는 동욱

동욱은 베르크 캇체를 쓰러뜨리는 데에 성공한다

"나도 너무 오래 산 것 같아…" 입에서 피를 토해내는 베르크 캇체

"총재 X님, 최후의 심판을!"

분노한 총재 X는 직접 리제네레이션 시스템을 가동시킨다

땅에서 나와 대기권 밖에까지 나온 총재 X의 본체

슈퍼 버드 미사일이 준비된다

총재 X를 향해 날아오르는 갓 피닉스

슈퍼 버드 미사일이 발사되었다

푸른 빛을 내뿜으며 폭발하는 총재 X

강렬한 슈퍼 버드 미사일의 파괴력에 흔적도 남지 않는다

총재 X가 사라지자 리제네레이션 시스템이 멈춘다

300만년 전에 왔던 모습으로 돌아간 총재 X가 달에서 다시 빛을 내더니…

우주 멀리 다른 곳으로 사라져버린다

리제네레이션 시스템 작동을 2초 남겨둔 상태에서 지구는 구원받았다

무한한 가능성을 가진 5명의 젊은이들. 그들이 지구를 지켜낸 것이다.

애니 독자 감상문 모집

이번 호부터 챔프에서는 명작 스테이션 코너에서는 애니메이션 한편이 끝날 때마다 독자 감상문을 모집합니다. 이달에는 3회에 걸쳐 연재된 독수리 5형제를 모두 읽고 감상문을 보내 주세요.

당첨된 3명에게는 미원 정보 통신에서 발매된 IBM PC 게임 『독수리 5형제』를 드립니다.

보내실 곳
서울시 용산구 청파 3가 29-16
윤민빌딩 2층
애니 독자 감상문 담장자 앞

다음호 예고

『신창세기 에반 게리온』

국내의 애니메이션 매니어들 사이에서 선풍적인 인기를 모으고 있는 『신창세기 에반게리온』. 수수께끼의 적 '사도(Angel)'가 차례로 인류를 습격해오는 상황에서 거대한 로보트 '에반게리온'에 탑승하여 사도를 무찌르는 소년 신지의 이야기를 그린 이 『신창세기 에반게리온』을 시작합니다.

애니 정보국

해외뉴스

공각기동대 드디어 출시

국내에서 수많은 애니메이션 팬들의 관심을 끌고 있는 『공각기동대』.

지난해 말에 일본과 미국 등지에서 동시에 개봉되어 화제가 되었던 작품이 7월 25일, 비디오 테이프와 레이저 디스크로 출시된다.

비디오 테이프는 일본어판과 영어판 2가지가 각각 출시되며, 레이저 디스크는 멀티 오디오 사양, 즉 일본어와 영어 두가지가 다 녹음되어 선택이 가능하도록 되어 있다. 워낙 화제가 되었던 작품인 만큼 8월 초면 이미 국내에 유입될 것으로 예상된다.

말도 많고 탈도 많은 에반게리온

지금으로부터 약 2개월 전, 『신창세기 에반게리온』이 끝나자 인터넷은 물론, 한국의 PC통신망에서 조차 애니메이션 팬들이 아우성을 쳤다. "어떻게 이런 식으로 끝날 수 있느냐"고.

수수께끼의 적 '사도(Angel)'가 차례로 인류를 습격해오는 상황에서 거대한 로보트 '에반게리온'에 탑승하여 사도를 무찌르는 소년 신지의 이야기를 그린 이 작품은 기독교에 대한 독자적인 해석을 시도하는 등 여러가지 면에서 새로운 아이디어를 작품에 적용하여 큰 관심을 모았다.

TV 애니메이션답지 않게 주인공 주위의 주요 등장인물인 소녀둘이 폐인이 되고 그 외의 인물들도 음모에 휘말려 행방불명되거나 저격당하는 비극으로 치닫던 도중, 마지막 회가 시청자들의 기대를 완전히 배신했다.

주인공이 이제까지 겪었던 이야기는 꿈 이야기라는 식으로 연재를 마친 것이다. 작전 사령관은 학교 선생님, 폐인이 된 여자 파일럿들은 같은 반의 여학생들이라는 식이다.

일본에서는 '어떻게 이런 식으로 끝낼 수 있느냐'는 팬들의 항의가 빗발치자, 제작 감독은 '에반게리온 보완계획'이 준비되어 있으며, 레이저 디스크를 통해 스토리를 보강하고 극장판으로 완전히 완결시키겠다고 밝혔다고 한다. 현재 레이저 디스크는 1개월에 1개씩, 2회분을 담아서 출시되고 있는데, 마지막 레이저 디스크에 보강된 내용이 추가될 예정이라는 것이다. 내년에나 에반게리온의 완결된 세계를 볼 수 있을 듯하다.

'주인공이 꿈에서 깨어난 후'를 그린 마지막 회의 장면들

주인공의 아버지와 어머니

에반게리온은 정녕 '꿈 이야기'이란 말인가?

건담 X 시리즈 감독의 한마디

새로이 시작되는 건담 시리즈 『기동신세기 건담 X』. 밝은 성격의 소년 가로드 랜을 주인공으로 펼쳐지는 전쟁 이야기가 지난 4월부터 시작되었다.

시리즈 감독 타카마쓰 신지는 최초의 건담 시리즈가 방영되던 1978년, 고등학생이었다고 한다. "로보트 애니메이션이란 장난감을 팔기 위한 쇼라고 생각했었는데, 건담에서는 그런 것을 느끼지 못했습니다. 로보트의 비중 이상으로 인간 드라마의 비중이 크다고 생각했습니다."

건담 X의 제 1회에서 주인공이 처음으로 건담에 탑승하여 조작하는 장면이 78년의 『기동전사 건담』과 닮은 것은 그때 받았던 느낌이 워낙 강렬했기 때문인지도 모른다.

그러나 타카마쓰 감독은 "옛날 건담에 크게 구애받고 싶지 않다. 건담이라는 세계 속에서 새로운 드라마를 만들어낼 생각이다"고 밝혀, 이 시리즈가 『G 건담』이나 『건담 W』처럼 또 황당무개한 스토리를 가질 가능성을 내비쳤다.

가로드는 건담 ZZ이래 오랫만에 등장한 '밝은 성격'의 주인공

건담 X 역시 액션- 격투신에 비중을 많이 두고 있다

이것이 『건담 X』의 모습

금년 가을, 블랙 잭 극장판 개봉!

『아톰』의 작가 테츠카 오사무가 만화로 그려내고 『허리케인 죠』의 연출가 데자키가 애니메이션을 만들어낸 『블랙 잭』. 지난해에 본 지면을 통해서 그 일부가 소개되기도 했던 이 작품이 극장판으로 개봉된다.

96년 올림픽에서 신기록을 세우고 과학, 예술 등 여러 분야에서 뛰어난 업적을 세우는 젊은이들이 등장, '신인류'로 불리워지게 된다. 블랙 잭은 치료를 받으러 온 한 신인류 환자의 신체 내부가 90세의 노인처럼 노쇠되어있음을 발견하는데...

전세계에 천명이 넘는 신인류의 정체, 뛰어난 능력의 배경을 캐내는 블랙 잭의 활약이 기대된다.

'메스를 드는 순간 신이 되는 사나이' 블랙 잭

X (엑스) - 영화화 발표로부터 1년

『은하철도 999 극장판』, 『아마게돈(Aarmagedon)』, 『카무이의 검』 등을 감독한 실력파 감독 린 타로우가 메가폰을 잡게 되었다고 발표한 지 어언 1년. 일본에서는 물론, 한국에서까지 젊은 남녀에게 높은 인기를 누리고 있는 만화 『X』의 영화화는 착착 진행되고 있다.

만화창작그룹 CLAMP는 "1999년까지 만화를 연재할 예정"이라고 밝히고 있으며, 린 감독도 "만화와는 다른 스토리로 이끌어나갈 예정"이라고 한다.

영화의 준비와 함께 라디오 드라마의 방송도 시작되었고, 인터넷을 통한 소개도 시작되었다고 한다. 인터넷 주소는 http://vie.com.jp/vin이다.

『X』에서는 지구의 운명을 짊어진 소년 '카무이'가 주인공

과연 지구는 멸망으로부터 구원받을 수 있을 것인가?

국내뉴스

『노틀담의 꼽추』 개봉

디즈니의 극장용 장편 애니메이션인 『노틀담의 꼽추』가 7월 6일 개봉된다. 비극적으로 끝나는 원작 소설의 내용을 해피 엔딩으로 바꾸어가며 애니메이션으로 만들어진 이 작품은 등이 굽고 반신불수인 주인공 콰지모토를 나름대로 귀엽게 그리고 있다.

그러나 본바탕이 못생긴 까닭에 어린이들이 좋아할 작품은 되지 못할 듯하다. 반면 어른들이 감상하기에는 어딘지 강렬하게 눈길을 잡아끄는 매력이 부족한 느낌이 든다. 어린이도 어른도 모두 놓치게 만들어진 노틀담의 꼽추는 『포카혼타스』의 실패를 되풀이할 가능성이 높을 것으로 보인다.

디즈니의 최신작 '노틀담의 꼽추'

만화학회 창립총회 가져

한국만화학회는 지난 6월 10일 발기인대회를 가진데 이어 6월 1일 서울 강남구 삼성동 한국종합전시장(KOEX)에서 창립총회를 개최, 회장 및 부회장 등 임원진을 선출하고 정관을 확정하였다.

이날 총회에는 이원복(덕성여대 교수), 임청산(공주전문대 교수), 박재동(만화가) 등 학계와 업계 인사 1백여명이 참석하였다.

만화학회는 만화산업 육성을 위해 만화관련정보, 통계자료의 데이터베이스 작업에 우선 착수할 계획이다. 또, 국제 심포지엄과 세미나 개최, 학회지 발간도 검토하고 있다.

만화가협회, 불법만화 추방 캠페인

한국 만화가협회와 만화문화연구소 회원들은 6월 4일, 서울 탑골공원에서 불법만화 추방 캠페인을 벌였다.

공공연하게 '일본만화 추방운동'임을 내세운 이 캠페인에는 고우영, 고행석, 이현세 등 만화가협회 소속의 만화가들이 참석했으며, 이날 결의문을 통해 "한국만화 유통량의 3배가 넘는 불법 일본만화가 국내에서 판쳐 청소년들이 왜색문화에 오염되고 있다"고 주장하였다.

이들은 또 "한국만화의 경쟁력 향상을 위해 오는 99년까지 일본만화 개방을 보류하라"고 정부에 촉구하였는데, 이를 두고 PC통신 등에서는 "한국 만화가들이 실력은 쌓지 않고 질적으로 자신들의 작품을 능가하는 외국만화를 차단하려고 들고 있다"는 비판이 나오기도 했다.

애니챔프게시판

이번 호부터 챔프 독자들을 찾아가는 애니 챔프 게시판은 애니메이션을 좋아하는 팬들이 그동안 읽었던 만화 및 애니메이션 등 자신이 좋아하는 작품을 읽었거나 감상한 후 자신의 느낌을 간략하게 써서 챔프의 애니 챔프 게시판 담당자 앞으로 보내 주세요.
뽑히신 분들에게는 챔프 점수 500점을 드립니다.

슬램덩크

'농구'라는 스포츠를 90년대 최대의 인기 종목으로 끌어올린 만화! 주인공 강백호와 북산 선수들 외에도 회가 더할수록 새로운 캐릭터가 등장하여 재미를 더해준다. 그런데다가 농구를 단순히 '재미'로만 생각하지 않고, 전문성을 넣어 작가가 직접 설명하는 바스켓 상식은 슬램덩크란 만화를 더욱 흥미롭게 하고 있으며, 캐릭터의 섬세한 표정 관리와 스냅 사진을 카피해 놓은 듯한 인체 비례는 더욱 생동감있는 만화로서 지지를 받고 있다. 또한 마치 농구 경기를 관전하듯 박진감 넘치는 생생한 장면을 감상할 수 있다는 것은 농구를 좋아하는 독자든 아니든 이 만화에 빠져들만한 충분한 매력이라고 생각한다. 그리고 이 만화가 교육적으로 가치있는 것은 억지의 스토리 구성에 의한 상투적인 대립이 아닌 건전한 대립 즉 선의의 경쟁이 사건의 주를 이루고 있기 때문이다. 그런 모든 면에서 이 만화는 완벽하다고 할만하지만 한가지 아쉬운(?) 점은 과연 고등학교 수준에서 그런 플레이가 가능할 수 있는지 의문이다. 마치 NBA 농구를 보는 것 같은 착각을 일으킬 때가 있으니까 그걸로 봐선 역시 이 만화가 현실감이 높은 만화라 하더라도 '만화'이기 때문에 가능한 상상인 것같다.

■김수영/ 23-83

곤

귀여운 아기 공룡 곤! 비록 공룡이긴 하지만 나이(?)를 종잡을 수 없는 숲의 파수꾼이며 세계 자연 각지를 돌아다니며 여러가지 경험을 하는 귀엽지만 무지한 힘의 소유자이다. 돌마저 부서뜨리는 날카로운 이빨과 식인 상어조차도 건드릴 수 없는 피부를 가졌으나 오로지 곤의 행복은 배불리 먹고 잘 때 뿐이다. '곤'의 특징중 하나는 대사없는 그림뿐이라는 것. 작가가 '펜터치'로 보여주는 그림의 '맛'은 가히 '걸작'이라 할 수 있다. 또한 '자연'의 질서를 보여주듯 약육강식의 세계가 잘 표현되었고, 인간 사회와 비슷하기도 한 숲의 질서, 자연의 질서에 대한 진리를 곤과 숲의 동물의 관계로 잘 나타내고 있다. 한가지밖에 모르는 무지스러움으로 가득 차 있고 약간 바보(?)같지만 작은 키에 짧은 팔, 부리부리한 눈, 넓고 커다란 입의 곤을 좋아하지 않을 수 없다. 매회마다 새롭게 등장하는 동물과 풍요롭게 펼쳐진 자연 경관을 감상하는 것도 이 만화를 재미있게 보는 방법 중의 하나이다. '곤'이라는 공룡의 하루 일과를 엿보는 것도 재미있지 않을까?

■류 영선/ 서울시 강서구

MR. 잭

챔프의 명작 스테이션에서도 연재된 적 있던 일본 만화 『블랙잭』을 만화책으로 읽은 순간 처음부터 표현할 수 없는 재미에 이끌렸다. 기적의 손이라 불리는 완벽한 의술과 정의를 추구하는 인간성마저 갖춘 그는 바로 여자들이 꿈꾸는 이상형의 표본이라고 할 수 있을 정도이다. 냉철한 판단력과 불의를 보고 참지 못하는 불타는 정의감, 아무리 어려운 상황이라도 자신의 일을 완벽하게 해 내는 등 의사로서뿐만 아니라 인간으로서도 경지에 이른 사람같았다.

MR. 잭은 비단 의술뿐만 아니라 우리 모두에게 최선을 다하는 모습 그 자체를 보여준 이야기이다.

■최승희/

명탐정 코난

추리 소설을 무진장 좋아하는 나에게 『명탐정 코난』은 눈에 띄는 제목이 아닐 수 없었다. 악당들에 의해 꼬마로 작아진 코난이 펼치는 알 수 없는 수수께끼에 싸인 사건들을 엉킨 실타래를 풀어가듯 차근차근 해결해 가는 이야기 진행을 지켜보다보면 흡사 내가 이야기에 나오는 한 사람인 된양 손에 땀이 잡히는 듯한 긴장감을 느낀다. 도저히 해결할 방법이 없다고 보이는 사건을 도대체 코난은 어떤 방법으로 해결해 나가는 걸까?, 또 다른 해결 방법은 없는 걸까?, 한권한권을 읽다보니 어느새 내 자신이 코난의 분신이 되어 나 나름대로의 방법을 생각하고 있는 것을 발견했다. 셜록 홈즈를 읽고 사건이 해결되었을 때 가슴 후련함을 느꼈던 독자라든지, 혹은 한여름의 더위로 지쳐하는 독자라면 만화책이면서도 전체적인 구성이 그다지 가볍게 구성되어 있지 않은 『명탐정 코난』을 한번쯤 권하고 싶다.

추리 소설에는 일가견이 있다고 자부하는 사람이라면 코난과의 두뇌 싸움도 재미있는 한판 승부가 되지 않을까?

■이 성주/

매직 카드식 RPG 게임 한국 상륙!!

MAGIC The Gathering
매직 더 개더링

■총 진행 : 매직 클럽
■감수 : 이재복
■기초 강좌 : 제 1회
- 매직카드 게임의 개념
- 매직카드 플레이 방법

챔프 연재화 결정 제 1탄

최근 미국, 일본, 대만 등지에서 TRPG와는 다른 새로운 테이블 카드 게임으로 호평받고 있는 「매직 더 개더링」이 국내에 상륙했다. 게임기로 하는 RPG게임과는 또 다른 묘미를 느낄 수 있는 이 「매직」카드 게임 인구의 확산과 올바른 테이블 게임 문화의 정착을 위해 게임챔프에서는 「매직」의 기초부터 원숙하게 즐길 수 있는 단계까지 연재해 보고자 한다.

트레이딩 카드 게임이란?

일반적으로 카드 게임이라고 하면 트럼프나 화투를 떠올리게 된다. 그러나 지금 미국에서는 Trading 카드 게임들의 출현으로 이런 카드게임의 개념이 달라지고 있다. 트럼프를 사용해서 할 수 있는 게임들은 일정한 52장의 카드만으로 하는 게임들로 제한된데 반해 Trading 카드 게임의 경우 적게는 수백 많게는 수천종의 카드를 사용해서 자신만의 카드패를 만들게 된다. 실제로 구성한 카드패는 100장 미만인 경우가 대부분이지만 수천종의 카드를 추려서 카드패를 만드는 만큼 무한한 전략을 구사할 수 있다.

X파일도 매직 카드로 제작 중

일본에서는 크게 히트한 만화나 영화가 비디오 게임으로 만들어지지만 미국에서는 카드 게임으로 만들어진다(?)

93년 8월 처음으로 매직이 상품화되어 크게 성공한 이후 스타 워즈, 스타트렉, 로드 오브 더 링(반지 전쟁) RPG로 유명한 AD&D등이 카드 게임화되었고 국내 TV에서도 인기리에 방영중인 X파일도 카드 게임으로 제작 중이라고 하니 그 열풍이 대단하다는 것은 충분히 짐작할 수 있다.

매직을 하는 방법

■매직의 승리조건

처음에는 각 플레이어가 20점의 라이프 포인트를 가지고 시작하는데 서로가 여러가지 소환한 생물을 사용해서 상대를 공격한다든가 직접적인 마법으로 피해를 입혀서 상대의 라이프 포인트를 먼저 0점으로 만드는 쪽이 승리하게 된다.

■카드의 구성

매직 카드는 크게 2가지로 나눌 수 있다. 즉 스펠 카드와 랜드 카드가 있다. 스펠이라고 하는 것은 생명체를 불러내거나 라이트닝 볼트 등을 쏘거나 상대에게 피해를 입히거나 자신에게 도움을 주는 마법을 말한다. 그렇다면 마법을 사용하는데 필요한 에너지(마나)는 어디서 나오는 것일까. 이 에너지를 얻어내는 원천이 바로 랜드다. 이 에너지를 마나라고 부르며 이 마나에는 5종류의 색이 있다. 그리고 위에 언급한 스펠들은 모두 이 5가지의 색 중 어딘가에 포함되어 있다. (실은 아티펙트는 이 5종류의 어디에도 포함되지 않는다.)

■스펠 카드의 종류

소환 카드 : 공격의 핵심. 생물을 게임에 불러내는데 사용한다.

Magic : The Gathering이란?

매직 더 개더링은 대학에서 수학을 가르치던 리처드 가필드 씨에 의해서 만들어졌다. 처음에는 생일을 맞은 약혼자에게 주려고 조잡한 종이 위에 그림과 글을 써서 만든게 주변 사람들에게 의외로 반응이 좋자 룰을 보강해서 Wizards of the Coast사와 손을 잡고 매직을 탄생시켰다고 한다. 그렇다면 매직을 즐기는 사람들은 Mr. 가필드에게 감사해야 하는 걸까?

매직 더 개더링은 Dominia라는 환타지 세계를 배경으로 벌어지는 마법사들 사이의 전쟁을 모티브로 한 새로운 형식의 1대1 대전형을 기본으로 하는 카드 게임이지만 약간의 룰을 응용해서 다수의 플레이어가 즐기는 것도 가능하다. 지금까지 나온 카드만도 1,600여종으로 이 카드 중 일부를 전략에 따라 조합해서 자신만의 덱(스스로 디자인 한 카드패)을 만든 후 상대와 대전하는 두뇌 전쟁 게임이다. 이 카드 게임의 빅히트의 비결이자 묘미는 자신의 취향에 맞게 덱을 구성하여 다른 사람이 만든 덱과 맞서는데 있다. 이런 면에서는 카드 게임이라는 느낌보다는 대전 게임이라는 느낌이 더 강하다.

게다가 매해 200~400여종의 새로운 카드가 발표되기 때문에, 아무리 재미있어도 한 두번 클리어 하고 나면 거들떠보지 않게 되는 컴퓨터 게임과는 달리 새로운 카드가 추가될 때마다 새로운 전략을 개발, 구사할 수 있어 질리지 않고 오랜 기간 즐길 수 있다. 카드는 한정판으로 찍어내고 희귀 카드 등이 존재하기 때문에 수집성 또한 강해 오래되서 절판된 카드일수록 가치가 상승한다. 지금은 절판된 카드 중에는 한장에 400달러에 거래되는 카드도 있을 정도다. 베이직 세트에는 60장이든 스타터 덱과 15장이든 부스터 팩이 있다 이들 세트에는 400여종의 카드들이 무작위로 포장되어져 나오기 때문에 상자를 뜯기 전까지 얼마나 좋은 카드가 들어 있는지 알 수 없다. (누군가는 매직 개봉하는 것이 복권을 긁는 것보다 더 짜릿한 느낌이라나... 스타터에는 3장, 부스터에는 1장의 희귀 카드가 들어 있다.)

매직 더 개더링 4번째 베이직 세트(4th Edition)는 영어판은 물론 프랑스어, 이탈리아어, 스페인어, 독일어, 일본어판으로 제작되었고 연내에 중국어판과 한국어판으로도 번역되어 나올 예정이다. 베이직 세트 말고도 매해 한정판으로 독특한 분위기가 나는 추가 부스터 시리즈를 내놓고 있는데 지금까지 아라비안 나이트, 안티퀴티스, 레전드, 더 다크, 폴른 엠파이어, 아이스 에이지, 홈 랜드, 크로니클스, 얼라이언스가 나왔고 지금 현재 아라비안 나이트, 안티퀴티스, 레전드 더 다크는 이미 절판되었으며 나머지 부스터 팩들은 국내에서도 구할 수 있다.

카드에는 Summon XXX라고 적혀 있고 우측 하단에는 공격력(파워)과 방어력(터프니스)이 적혀 있다. 소환한 턴에는 서몬 시크니스의 영향을 받기 때문에 공격과 어빌리티를 쓸 수 없지만 방어는 가능하다.

인첸트먼트 카드 : 한번 사용하면 지속적으로 남아 있게 되는 카드이다. 이 카드는 소환된 생물 아티펙트 랜드 등에 마법을 걸어줄 수 있다. 많은 종류가 있다는 사실을 명심하라. 인첸트먼트 카드를 쓸 때는 탭할 필요가 없다. 인첸트먼트를 상대방에게 쓸 수도 있다.

인스턴트 카드 : 언제나 필요할 때 쓰는 카드이고 쓰고 나면 곧장 무덤으로 간다. 상대의 턴(차례)때에도 사용할 수 있다.

인터럽트 카드 : 언제나 필요할 때 쓰는 카드로 마법을 쓰고 나면 곧장 무덤으로 간다. 인스턴트 카드보다 우선해서 효과가 나타난다. 때문에 다른 효력을 봉쇄할 수 있다.

아티펙트 카드 : 사용시 다른 스펠 카드와는 달리 어떤 색의 마나를 사용해도 된다. 생물을 소환할 때와는 달리 나온 즉시 사용할 수 있다. 단 아티펙트 크리쳐는 일반 생물과 마찬가지로 서몬 시크니스에 영향을 받기 때문에 소환되는 턴에는 사용되지 않는다.

소서리 카드 : 사용하자마자 무덤으로 가는 카드이지만 생물과 대지를 파괴시키고 죽음에서 살려 내는 등의 강력한 카드다. 자신의 턴에만 사용이 가능하다.

마나란 무엇인가?

랜드는 기본적으로 숲, 평원, 섬, 산, 늪의 5가지 타입이 있고 각 타입에 따라 다른 색깔의 마나라고 하는 마력을 제공해 준다. 각 플레이어는 자신의 차례가 될 때마다 하나의 랜드를 내려 놓을 수 있고 랜드로부터 마나를 얻고자 할 때에는 그 랜드를 탭(Tap:옆으로 누이는 행동)해야 한다.

이렇게 해서 자신과 상대 플레이어에게 이 카드의 효력이 일시적으로 사용되었다는 것을 알려준다. 탭된 카드들은 자신의 턴이 된다면 다시 언탭(Untap: 탭으로 누운 카드를 세우는 행위)된다. 한 랜드가 탭될 때마다 1점의 마나가 그 플레이어의 마나풀이라고 하는 추상적 공간에 채워지게 되고 이 마력을 주문을 거는 데 사용한다.

다섯가지 마나는 각각 독특한 특성을 가진다.

■흑 마법 : 흑 마법의 힘은 습지와 늪으로부터 나와 죽음과 부패의 근원이 된다. 많은 마법사들은 흑 마법의 강력한 힘을 열망하면서도 자기 파괴적인 본성 때문에 기피한다. 상극 - 녹색/백색

■청 마법 : 청 마법은 섬으로부터 나와 정신적인 에너지의 근원이 된다. 다른 마법사들은 청 마법의 계략과 환영의 능력과 더불어 공기와 물의 자연력을 마음대로 할 수 있는 힘을 두려워한다. 상극 - 적색/녹색

■녹 마법 : 녹 마법은 그 생명을 무성하고 비옥한 숲에서 얻는다. 자연이 그러하듯 녹 마법은 평안을 가져올 수도 있고 엄청난 파괴를 불러 일으킬 수도 있다. 상극 - 청색/흑색

■적 마법 : 적 마법은 산의 심장부에서 깊게 끓어오르는 거대한 에너지를 먹고 자란다. 대지와 불의 주인인 적 마법사들은 혼돈과 전투의 격렬함 속에서 빛을 발한다. 상극 - 청색/백색

■백 마법 : 백 마법은 미지의 넓은 평원으로부터 생명을 얻는다. 백 마술사들은 치유와 보호의 주문에 주력하면서 한편으로는 전쟁의 기사도 정신을 연구하는데 많은 시간을 할애한다. 상극 - 흑색/적색

게임의 순서

■턴에 들어가기 전에

○우선은 자신의 데크의 카드를 잘 섞는다. 상대의 데크도 간단하게 섞게한다.(커트하는 것만으로도 좋다)

○섞은 데크를 엎어 둔다. 이것을 라이브러리라고 부른다.

○라이브러리의 제일 위에 있는 카드를 뒤잖는다. 이것은 안티라고 부르며 보관해 두었다가 이 게임의 승자가 가지게 된다.

○라이브러리의 위에서부터 7장의 카드를 손에 펼친다.

○동전을 던지거나 가위바위보로 선후를 정한다.

매직 클럽

매직 클럽은 국내 최초로 지난 5월 24일 방배동에 오픈한 카드 게임 전용 공간으로 현재 많은 회원을 확보하고 있으며 매직 관련 상품, 서적, 다이스, 카운터, 덱 프로텍트 및 다양한 종류의 게임 카드도 구입할 수 있는 장소이다.

또 매직클럽에서는 24시간 SOS전화(3472-8297:빨리 구출)를 운영하고 있는데 게임 도중 생기는 의문에 대하여 친절하게 응답해 주고 있다.

■매직 클럽 이용 시간
오전 10시 ~ 오후 9시 30분 (평일)
오전 10시 ~ 오후 7시 (수요일)
오전 10시 ~ 오후 10시 30분 (토요일)

■이용료 : 2,000원 (중고생 1,000원)

■언탭 단계(Untap) : 각 플레이어의 차례가 시작되면 탭된 카드를 언탭시킨다. 간혹 언탭할 수 없는 상황이 되기도 한다.

■업킵 단계(Upkeep) : 카드에 "업킵 단계에 ~한다"라고 적힌 카드의 경우 그 내용에 나와있는 지시대로 해주면 된다.

■메인 단계 (Main) : 이하의 행동은 순서에 관계없이 할 수 있다.

- 랜드 카드를 하나 내려 놓는다.
- 턴에 1번 생명체로 공격할 수 있다.
- 주문을 사용한다. 마나가 남아있는 한 계속해서 사용할 수 있다.

■드로우 단계(Draw) : 당신의 카드패(Library)에서 맨 위에 한장을 가져온다. 카드패에 카드가 없다면 그 플레이어는 패배하게 된다.

■디스카드 단계(Discard) : 플레이어의 손에 든 카드가 7장이 넘을 경우 7장이 되도록 카드를 버린다. 7장이나 그 이하인 경우에는 버릴 수 없다.

■엔드 단계 (End) : 상대 플레이어에게 자신의 턴이 끝났음을 알린다.

■힐 단계(Heal) : 각 플레이어가 조종하는 생물 중 살아 남은 것들이 입은 피해가 사라지게 된다.

세계적 규모의 토너먼트

Wizards of the Coast는 토너먼트 전문 관리 기구인 DCI를 만들어 지난해에 이어 올해도 세계적인 규모의 토너먼트를 개최할 계획이다. 각 도시별로 매주 수십차례 벌어지는 소형 토너먼트는 젖혀 두고라도 올해 미국에서 열리는 메이저급 대형 대회만 5차례나 되고 이 다섯번의 대회에 걸린 상금만도 총 100만 달러나 된다.

그 중 8월에 열리는 월드 챔피언쉽(World Champion Ship)은 매직을 하는 모든 나라의 대표들이 출전해서 기량을 겨루는 세계 최강자를 뽑는 대회로 올해로 2회 대회가 된다. 1회 대회에서는 노르웨이 사람인 알렉산더가 1위의 영예를 얻었다. 이번 2회 대회에는 우리나라에서도 월드 챔피언 쉽에 대표를 참가시킬 예정이다.

이미 6월 16일 1차 예선이 치루어져서 8명이 예선을 통과했고 7월 17일 2차로 8명을 더 뽑아 3차로 16명이 리그전을 펼쳐 평점이 가장 높은 2사람을 8월 15일 시애틀에 보내게 되는데 모든 숙박료와 항공료등 제반 비용은 전액 지원된다. 이번 예선전 역시 DCI에서 공인한 공식 대회로 예선전 기록은 DCI 본부에 보고되어 개개인의 세계 랭킹도 정해지게 된다.

내년부터는 한국, 일본, 중국, 대만, 홍콩, 필리핀 등을 포괄하는 아시아 태평양 지역 토너먼트도 개최될 예정이다.

토너먼트에 관한 규칙과 일정 등은 하이텔 RPG동호회(GO RPG)의 7번 9번 게시판에 자세히 나와 있다.

매직 매니어 클럽

기존의 TRPG보다 한 레벨 위라고 부르는 매직카드 게임은 한번 빠져들면 다시는 헤어나지 못하는 정말 앙증맞은 놀이입니다. 앞으로 게임챔프는 지속적으로 연재를 하면서 독자 여러분들과 같이 제작해 나갈 것입니다.

챔프는 더욱 재미있게 게임을 즐기기 위해서 여러분의 아이디어를 모집합니다. 매클럽에서 직접 강좌한 세미나를 듣거나 챔프에서 게임에 대한 설명과 게임을 직접 연재한 내용을 보고 새로운 의견이 있거나 궁금한 점, 재미있는 이야기 거리를 적어 보내주십시오.

투고한 모든 분들은 매직 매니어로 추대하며 연속해서 새로운 정보지를 보내 드립니다. 또한 관련된 그림, 의문 사항이 있으면 가차없이 보내주십시오.

■보내실 곳

서울시 용산구 청파동 3가 29-16 윤민빌딩 2층 월간 게임챔프 「매직 매니어 클럽」 담당자 앞

＊마감은 없습니다.

게임챔프 독자를 위한 초보자 설명회

■일시 : 1996년 7월 20일(토), 7월 21일(일)

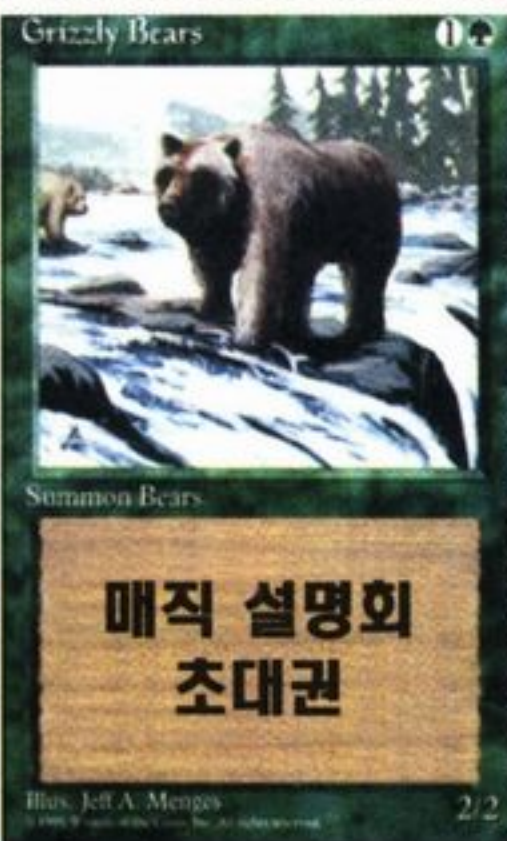
■장소 : 매직 클럽

■시간

1회 오후 3시~5시 50명

2회 오전 10시~12시 50명

3회 오후 2시~4시 50명

아래 초대권을 오려 오시는 분에게 게임카드를 무료로 나누어 드립니다. 행사 당일에 게임카드를 50% 할인된 가격에 구입하실 수 있습니다. 설명회 참가를 원하시는 분은 미리 전화(3472-8297)로 신청하셔야 가능합니다.

-한달에 새턴 1대 방출-

독자 당첨선물 전체적 레벨 업!

매달 새턴을 탈 수 있다!

게임챔프에서는 각 코너에 응모하여 탈 수 있는 상품을 대대적으로 레벨 업했습니다. 이 발표는 게임시장의 전반적인 흐름을 파악하여 최종적으로 결정한 것으로 기존에 16비트 위주의 시장이였다면 지금은 32비트 위주의 시장이기 때문에 상품도 전체적으로 32비트에 맞추었습니다. 게임챔프도 읽고 차세대 상품도 타가십시요.

1. 텔레파시 퀴즈 상품

매달 애독자 엽서를 보내주신 분 중에서 이달의 인기차트를 가장 근접하게 보내오신 분중 1명을 선발하여 「슈퍼컴보이」를 드렸는데 9월호부터 「새턴」으로 상품을 변경하였습니다.

자세한 사항은 해당 지역에 사시는 독자들 중에서 「텔레파시 퀴즈」에 당첨된 분들에게 문의하여 주십시요.

2. 각코너에 맞는 상품 전체적 지급

SS — 해당 SS게임CD
PS — 해당 SS게임CD
N64 — 현재 SFC팩으로 시작
— N64팩으로 변환
ARC — 명작 대전액션 게임 공략비디오 및 공략본 증정 (시가 10000원 상당)
각 라인 공히 공략 비디오 증정

위와 같이 각 라인에서는 라인별 특성에 맞는 상품을 지급하기로 했습니다. 챔프 창간시에 많은 상품이 나간 뒤로 뜸했던 상품제도가 다시 부활한 것입니다. 많은 응모 바라겠습니다.

VIDEO GAME
PERFECT GUIDE
GAME CHAMP
FIGHTERS
게이머가 선택한 차세대 종합보험
차 세 대
게임챔프
집중 공략의 챔프
N64 슈퍼 마리오 64
SS 페다 리메이크
PS/SS 드래곤 볼 Z
SFC 트레저 헌터G
집중공략
완전 공략의 기로에 서서...
저희 챔프에서 매월 각각 다르게 나가고 있는 완전 공략에 두 번이나 구멍이 생기게 된 점을 사과드립니다. 마감 시간에 쫓겨 마리오64를 완전공략해 드리지 못하게 되었습니다. 다음 호에는 시간적인 여유를 갖고 마지막 스테이지까지 성심껏 공략해 드리겠습니다. 또한 지난호에 매듭짓지 못한 확이어 엠블렘을 지면관계상 실어드리지 못한 점도 아울러 사과의 말씀을 드립니다.

(상편) 슈퍼 마리오 64

드디어 발매된 『닌텐도64』와 『슈퍼 마리오64』! 플레이해보면 알겠지만 그 그래픽과 닌텐도64의 기능으로 처리된 독특한 시스템은 아주 신선하다. 3D처리된 액션 게임이며난이도는 아주 높다. 실감 있는 이벤트들이 많이 있지만 그 난이도 때문에 재밌지만 때로는 열받게도 한다.
이번 달에는 시간 관계상 코스5까지 완전히 공략하고 6에서 8까지는 「파워 스타」까지 공략, 그리고 코스9는 「파워 스타」를 하나만 공략했다. 그외는 빨간, 파란색의 스위치 장소와 쿠파의 대결 등 초반의 이벤트를 모두 소개한다.

게임의 목적

또다시 잡혀간 피치공주

언제나 반복되는 마리오의 스토리대로 쿠파에게 잡여간 피치공주. 그런데 이번엔 쿠파가 「파워 스타」라는 특수한 스타를 성에서 빼앗아 사람들을 모두 그림의 세계에 봉인해 버린다. 그래서 성에 놀러온 마리오는 또 다시 모험을 하게 된다.

이번 게임의 목적은 15코스(+a)에 각 스테이지에 숨겨진 6개의 파워 스타를 하나씩 잡아내는 것이 목적. 각 코스는 부딪혔을 때 파도가 생기는 그림에 들어가면 갈 수 있다. 또 성내에서는 처음에 열리지 않는 문도 많이 있고 숨겨진 이벤트도 많이 있지만 파워 스타를 얻을 때마다 열리지 않던 문도 열려지고 이벤트도 발생하게 된다.

최종 목적은 역시 쿠파를 쓰러뜨리고 피치공주를 구출하는 것이지만 그것을 달성하기 위해서는 최종적으로 70개 이상의 스타가 필요하게 된다. 또한 코스내에서 스타를 얻으면 일단 그림에서 빠져 나오지만 다른 스타를 얻기 위해서는 다시 그림으로 들어간다. 처음 화면에서 스틱을 옆으로 조작해 클리어했던 스타를 선택하면 그 이벤트를 다시 플레이해 볼 수 있다.

아이템 소개

● 파워 스타

이 게임의 가장 주요한 아이템으로 각 스테이지에 6개씩 숨겨져 있다. 모든 스타를 찾지 않아도 되지만 이것을 일정량 모을 때마다 새로운 이벤트나 안열리던 문이 열리는 등의 특수 효과가 있다. 적당량을 얻을 때마다 다시 한번 주위를 조사해보자. 또 코스내에서 얻은 스타는 그 코스에 다시 들어가도 있지만 파란색으로 변해 있어 그것을 얻었을 때는 클리어만 되고 스타가 늘어나지는 않는다.

●스페셜 스타

파워 스타를 100개 모으면 얻을 수 있는 의문의 스타로 효과도 일체 불명. 마리오64를 완전히 마스터했다고 말하고 싶으면 이것을 얻자.

● 노란 코인

얻었을 때 체력이 회복되는 코인으로 50개 이상을 모았을 때 파워 스타를 입수하면 마리오가 한명 추가된다. 또 100개를 모으면 그 자리에서 보너스로 파워 스타를 얻고 세이브할 수 있다. 100개의 파워 스타를 모으려면 역시 코인도 많이 모아야..

● 파란 코인

노란 코인 5매분의 효과를 하는 코인. 파란 코인의 스위치를 『히프 드럽』으로 눌렀을 때나 일정한 적에게서 얻을 수 있다.

● 빨간 코인

노란 코인의 2매분 효과의 코인. 또한 한번에 8매를 모았을 때만 정해진 장소(옆으로 엎어진 별 모양이 있는 곳)에 파워 스타가 나타난다. 각 코스의 목적중의 하나로서 정해져 있다.

● 하트

부디치면 체력이 회복되는 하트로 정해진 장소에만 있다. 또 그 자리에서만 무제한으로 사용할 수 있다.

● 1UP버섯

슈퍼 마리오1 때부터 존재하는 버섯으로 먹으면 마리오가 한명 추가된다.

● 거북이 등껍질

노코노코(거북이)를 공격했을 때 떨어뜨리거나 노란 블록에서 나오는 아이템으로 스케이트 보드 처럼 사용해 그 동안은 무적이다. 또 제한 시간이 없으며 장해물에 부딪치고나 Z를 누르면 없어진다. 이것을 이용하지 않으면 갈 수 없는 곳도 많다.

모자

『슈퍼 마리오64』에서 2번째로 중요한 역할이 되는 것이 3개의 특수한 모자다. 그런데 처음엔 이들이 나오는 블록이 투명화되어 있어 모자를 사용할 수 없다. 각 블록을 실체화시키기 위해서는 성의 어딘가에 숨겨진 코스를 찾아서 그곳에 있는 각 색의 스위치를 눌러야만 한다. 또 숨겨진 코스를 찾기 위해서는 파워 스타가 많이 있어야 한다. 또 각 모자는 제한 시간이 있으므로 주의하자.

● 날개 모자

빨간 블록에서 나오는 모자는 대포로 날아간 후나 『A + A + A』로 하늘을 날 수 있다. 그런데 하늘을 날고 있을 때는 조작이 힘드므로 상당한 테크닉이 필요하게 된다.

● 메탈 모자

녹색 블록에서 나오는 이 모자를 쓰면 마리오가 철로 되어 적이나 불에 대해서 무적이 된다. 또한 독가스나 물속에서도 체력을 소모하지 않고 무겁기 때문에 물속을 걸어 다닐 수 있다는 특징이 있다.

● 투명 모자

파란색 블록에서 나오는 이 모자는 말 그대로 마리오가 투명해진다. 무적이 되며 철로된 벽이나 얇은 얼음의 벽, 테레사의 벽(파란색) 등의 특수한 벽을 통과할 수 있다.

대머리 독수리나 초거대 눈사람의 바람 등으로 모자가 없어졌을 때는 잃어버린 자리에서 찾아내야만 한다. 세이브했을 때도 모자가 없는 상태이므로 주의하자. 또 모자가 없는 상태에서는 데미지를 2배로 받게 된다.

기본 조작법

● 이동(3D스틱)

기본중의 기본인 '이동'을 모르는 사람은 없을 것이다. 그런데 이 『슈퍼 마리오64』에서는 패드 가운데 달린 『3D스틱』으로만 조작하며 기존의 십자 버튼을 사용하지 않는다. 또한 3D스틱의 특징인 아날로그 기능을 사용해 스틱을 약간만 내리면 걸어가고 그렇지 않고 끝까지 스틱을 내리면 마리오가 대쉬를 하면서 입력한 방향으로 이동한다.

걸어가기	스틱을 약간 내린다
뛰어가기	스틱을 많이 내린다
옆으로 걷기	벽에 붙어 스틱을 내린다

● 앉기(Z버튼)

패드 뒤에 있는 Z버튼을 누르고 있으면 마리오가 앉게 된다. 기본적으로 전작의 앉기와 같다. 또 대쉬중에 Z를 누르면 『슬라이딩 앉기』, Z버튼을 누른 상태에서 이동을 하면 마리오가 기여간다.

앉기	Z버튼
앉아 슬라이딩	스틱 + Z
기여가기	Z(고정) + 스틱

● 점프(A버튼)

전작의 마리오의 점프에 비해서 64에서는 여러가지 특수한 점프가 생겼다.

우선 점프 후 착지했을 때 A를 누르면 전의 점프보다 약간 높이 뛰는 『연속 점프』, 대쉬중에 연속 점프를 하여 한번 더 착지 때 A를 누르면 더욱 높이 점프할 수 있는 『3단 뛰기』가 있다. 그외의 특수 점프에는 '이동하고 있는 방향과 스틱을 반대로 하면서 A'를 누르면 나가는 회전 점프, 벽에 점프했을 때 벽에 마리오가 닿는 순간에 A를 누르면 벽에 킥을 해서 점프하는 『벽 뛰기』, Z를 누르면서 A를 누르면 앉아 있던 마리오가 뒤로 회전하면서 점프하는 『백전 점프』, 대쉬중에 Z를 누르자마자 A를 누르면 나가는 『멀리 뛰기』가 있다. 특수 점프와 함께 모든 동작을 익히지 않으면 클리어는 불가능하다. 그리고 점프중에 Z를 누르면 직각으로 떨어지는 『히프 드럽』이 나가는데 이것은 공격외에도 높은 곳에서 떨어졌을 때 충격을 없애는 낙법과 어떤 물건(나무 통이나 바닥에 있는 벽돌)을 누르기 위해서 쓰여 가장 중요한 요소가 된다.

점프	A
연속 점프	A + A
3단 뛰기	→+ A + A + A
회전 점프	→+ ←+ A
벽 뛰기	A + (벽에서)A
백전 점프	Z(고정) + A
멀리 뛰기	→+ Z + A
히프 드럽	A + Z

● 공격(B버튼)

이번 마리오는 펀치와 킥 그리고 그 응용기술을 할 수 있다. 우선 B버튼 단발로 펀치가 나가고 연속으로 3번 누르면 킥이 나간다. 점프시에 B를 누르면 『점프 킥』, 대쉬중에 B를 누르면 『버디 어택』, Z를 누른 상태에서 B를 누르면 『다리 쓸기』, 대쉬중에 Z를 누른 후 B로 『슬라이딩 킥』이 각각 나간다. 또 잡을 수 있는 물건이나 적은 접근해서 B를 누르면 잡을 수 있으며 다시 B를 누르면 던진다. 또 잡고 있을 때 스틱을 회전시키면 그 물건을 흔든다. 흔든 후에 B를 다시 누르면 속도가 붙어서 멀리나간다. 이 기술은 쿠파와 싸울 때 사용하게 된다.

펀치	B
킥	B + B + B
점프 킥	A + B
다리 쓸기	Z + B
버디 어택	→+ B
슬라이딩 킥	→+ Z + B
잡기	접근해서 B
던지기	잡은 후 B
흔들어 던지기 잡은 후 스틱 회전(무제한) 후 B	

● 그외의 액션

피라미드와 같은 데에 있는 철태는 접근(점프)해서 A버튼을 누르고 있으면 매달린다. 같은 방법으로 『코스2』에 등장하는 새를 탈 수 있다. 또 점프시에 직각으로 된 곳이 있으면 마리오가 그곳에 매달린다. 이때 올라가고 싶으면 스틱을 그 방향으로 누른다. 또 벽에서 떨어졌을 때도 각이 직각이면 매달릴 수 있다.

나무나 봉과 같이 세워져 있는 물건은 점프로 붙어서 스틱으로 오르거나 내려갈 수 있다. 또 꼭대기에서 스틱을 ↑로 입력하면 마리오가 물구나무서기를 한다. 나무나 봉에 매달리고 있을 때 점프하면 봉을 중심으로 마리오가 있는 방향으로 점프하기 때문에 스틱의 양옆으로 점프할 방향을 정하자.

물속에서의 경우엔 A로 평형을 할 수 있다. 또 A를 누르고 있으면 평형보다는 느리지만 가는 방향으로 수영을 한다.

철태 매달리기	A버튼을 고정
블록 매달리기 직각의 부분을 향해서 점프	
블록 올라가기 올라가고 싶은 방향으로 스틱 조작	
나무 타기 나무 등에 향해 점프	
물구나무 서기 나무 등의 정상에서 ↑	
평형 수영	물에서 A를 연타 물에서 A를 고정

각 코스 별 + 특수 코스 공략

봄병의 전장

빨간 봄병은 아군, 검은 봄병은 적군이다. 적은 잡아서 던지자

수상한 코인을 모두 먹으면 1UP 버섯이 나온다

가장 처음으로 도전하게 될 코스. 빨간 봄병(폭탄)은 아군이라 대화를 할 수 있다. 또 각 코스에 있는 빨간 봄병(코스1에서는 1의 이벤트를 클리어 후)과 대화를 하면 대포를 사용할 수 있게 된다. 대포에 들어가면(구멍에 떨어진다) 발사 방향을 조준하게 되지만 여기서 '어디를 노려라'라고 써여 있을 때는 거리에 따라서 그것보다 약간 위쪽을 노리지 않으면 안된다.

처음에 하는 사람에게는 역시 어려운 코스다. 이 코스의 특징은 거의 없지만 연습 스테이지라고 생각해서 마리오의 테크닉을 연습하자.

파워 스타 1
산위의 봄킹

굴러오는 철구를 피하면서 등산!?

뒤에서 잡아서 3번 던지면 이길 수 있다

마리오의 가장 처음의 목표는 『봄킹』을 쓰러뜨리는 것이다. 철구가 굴러오는 산길을 올라가 정상에 있는 봄킹과 대결한다. 봄킹은 뒤에서 잡아서 3번을 던지면 쓰러뜨릴 수 있다. 봄킹의 뒤로 돌아가려고 하면 봄킹도 함께 돌기 때문에 빠르고 정확한 테크닉이 필요하다. 또 봄킹은 던질 수록 속도가 빨라지기 때문에 마지막 일격은 봄킹을 점프로 뛰어넘어서 바로 잡는 것이 좋다.

파워 스타 2
폭열 노코노코 레이스

이 큰 노코노코와 경주를..

거북이와 토끼라고는 하지만 이런 사기꾼 거북이를 봤나!

봄킹을 쓰러뜨린 후 다시 이 코스에 들어오면 거대한 노코노코가 있다. 그에게 말을 걸면 레이스가 시작되어 노코노코보다 먼저 화살표에 따라서 전의 봄킹이 있던 곳까지 올라가야만 한다. 그런데 노코노코는 마리오가 올라갈 수 없는 길도 올라오기 때문에 아주 빠른 행동이 필요하다.

파워 스타 3
하늘의 섬까지 날아라

대포를 탄다!

이 정도로 조준해서..

봄킹을 쓰러뜨린 후 빨간 봄병과 얘기하면 대포가 작동된다. 우선 각 대포를 이용해 산의 도중에 있는 대포를 타서 하늘에 떠 있는 섬으로 간다. 대포의 조준은 섬의 나무보다 약간 위로 하고 나무에 달라 붙게 하는 것이 좋다. 섬에 있는 노란 블록을 치면 파워 스타가 나온다.

파워 스타 4
8매의 빨간 코인

숨겨진 다리 밑의 코인

8매 모으면 파워 스타가 나타난다

8매의 빨간 코인을 모두 모으면 파워 스타가 『파란 별의 대(별 모양이 옆으로 쓰러져 있는 것)』에 생긴다. 특별히 찾기 힘든 것은 산의 입구로 가는 다리 밑의 코인으로 1UP 버섯, 스위치와 함께 있다.

파워 스타 5
하늘을 날아라 날개 마리오

우선은 날개 모자를 입수하고..

하늘을 날아서 마치 『파일럿 윙스』처럼...

이 파워 스타는 처음엔 입수할 수 없고 중반에 『빨간 스위치』를 누른 후에야 찾을 수 있다. 빨간 스위치를 누른 후에는 우선 3의 떠 있는 섬까지 간 후 빨간 블록에서 나오는 『날개 모자』를 입수하고 대포로 하늘에 떠 있는 원형으로 배치된 코인쪽으로 발사한다. 원형으로 배치된 코인 가운데에 있는 코인을 먹으면 숫자가 표시되며 하늘을 날으면서 숫자가 나오는 모든 코인을 먹으면 4의 파워 스타 근처에 파워 스타가 나온다.

파워 스타 6
완완의 집에서

이 녀석에게는 주의!

『히프 드랍』으로 내려찍자

거대한 완완이 있는 곳에 파워 스타가 있다. 이것을 얻으려면 완완이 묶겨 있는 나무통을 『히프 드롭』으로 계속 내려쳐서 땅에 묻어 버린다. 그러면 풀려난 완완이 철장을 파귀하고 도망가므로 파워 스타를 얻을 수 있다.

바탕 킹의 성

바탕의 찍기에 주의

2번 이벤트를 클리어하면 첫번째의 나무에서 새가 나온다

들어가기 위해서는 파워 스타가 1개 이상 필요하다. 하늘 위에 있는 코스로 탑과 같은 식으로 되어 있어 기본적으로 올라가는 것이 목

적인 코스. 2의 이벤트를 클리어 후에는 스타트 지점의 나무에 올라가면 새가 튀여나온다. 이 새를 점프로 잡아서(A버튼 고정) 스틱으로 조작하면 하늘을 날 수 있다. 방향의 조작은 어렵지만..

파워 스타 1
분노의 바탕 킹

작은 바탕 처럼 3번을 찍으면 된다

이 코스의 처음 목적은 성의 정상에 있는 『바탕 킹』을 쓰러뜨리는 것이다. 성의 정상으로 올라가면 『바탕 킹』과 대결을 하게 되며 쓰러진 바탕 킹의 등을 『히프 드립』으로 3번을 내리치면 쓰러뜨릴 수 있다.

파워 스타 2
성의 정상으로

이런 곳에 탑이 생기다니..

정상으로 올라가자

바탕 킹을 쓰러뜨린 후 다시 정상으로 올라가면 탑이 생겨 있다. 이 탑 위에 파워 스타가 있는데 올라가는 방법은 그리 어렵지 않다. 우선은 가장 밑의 블록에 매달려서 올라가자.

파워 스타 3
대포로 날아라

성의 도중에 있는 빨간 봄병과 대포. 우선 봄병과 얘기를 해서 대포를 작동시키자. 대포를 타고 전면에 보이는 숨겨진 위치에 올라가면 파워 스타를 얻을 수 있다. 숨겨진 부분은 바탕(작은 것)이 나오는 곳의 밑 부분이며 잘보면 작은 공간이 있다. 자세한 위치는 사진 참조.

물이 있는 곳을 지나면 대포가 있다

이 정도 조준으로 발사하자

돗순의 위에도...

새를 타고..

파워 스타 4
떠 있는 섬의 코인

빨간 코인을 8개 모으는 이벤트. 우선 처음에는 2번째의 『돗순(블록 모양으로 생긴 적으로 내려찍는다. 여기서는 파란색)』을 올라타서 그위에 있는 빨간 코인을 얻자. 그리고 잠자고 있는 『파쿤 플라워』의 근처에도 있다. 가장 어려운 곳은 하늘에 떠있는 섬의 코인들. 이것들은 처음의 나무를 올라타면 나오는 새를 이용해서 찾으러 가자. 파워 스타는 시작 지점의 근처에 생긴다.

파워 스타 5 /새장에 떨어지자

떠있는 섬의 근처에 있지만 섬보다는 높은 곳에 있는 새장의 파워 스타. 이것을 얻기 위해서 방법은 2가지 있다. 하나는 대포를 이용해서 떨어지는 방법. 또 하나는 새를 이용해서 떨어지는 방법. 어느쪽이든 상당히 어려운 조건이므로 테크닉이 필요하다.

역시 새로 새장으로?

파워 스타 6/대포로 파괴하자

우선 이 벽을 파괴 하고..

2번째 벽도 파괴하면 파워 스타가..

이번 파워 스타는 벽안에 숨겨져 있다. 대포를 전면에서 약간 오른쪽의 벽(움직이는 바닥의 옆에 있는 벽)의 위부분으로 조준해 벽에 부딪쳐서 파괴해야 한다. 총 2개의 벽을 파괴해야 하며 파괴하면 그안에 파워 스타가 있다.

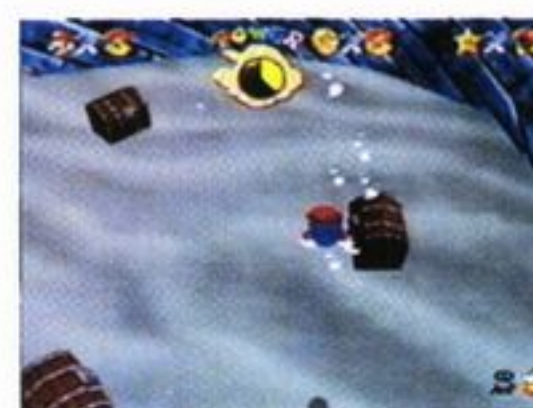
해적의 아지트

물과 간단한 육지로 구성된 스테이지

육지에도 주의를 기울리자

들어가기 위해서는 파워 스타가 3개 이상 필요한 코스. 해적의 아지트라고는 하지만 이미 전멸했는지 보물과 침몰선이 있을뿐.. 여기서는 수영을 활용해야 한다. 또 오래 물속에 있으면 서서히 체력이 소모된다. 다시 물에서 나오(얼굴만이라도)면 체력이 서서히 회복되며 적에게 받은 데미지도 회복된다는 특징이 있다(버그는 아니다). 거대한 장어는 쓰러뜨릴 수 없으므로 피하기만 하자.

파워 스타 1/침몰선의 보물

이 녀석을 유인해서..

상자를 처리해서 물을 빼면..

이 코스의 처음의 목적은 침몰선내의 파워 스타를 얻는 것이다. 우선 수영을 해서 바다속으로 들어가 가장 깊은 곳에 있는 침몰선으로 가자. 침몰선의 입구에는 거대한 장어가 들어가 있어 이 녀석을 유인해야 한다. 유인하는 방법은 장어의 근처에 가서 약간 기다린 후에 장소를 이동한다. 성공하면 장어가 밖으로 나와 입구에 들어갈 수 있게 된다. 장어에 닿게 되면

데미지를 입으므로 주의하자.

침몰선 안에서 4개의 보물상자를 순서대로 열어야 하는데 이것은 집적 순서를 알아내야만 한다. 틀렸을 경우엔 전기 쇼크가 발생해서 다시 열었던 상자가 닫히게 되므로 몇번 하다보면 성공할 것이다. 또 상자내에서 나오는 공기는 체력을 회복할 수 있다. 4개의 상자를 열면 침몰선이 물에 뜨기 시작해 배안의 물이 빠진다. 그러면 점프로 위로 가면 파워 스타를 얻을 수 있다.

파워 스타 2/나와라 거대 장어

우와! 죽을 뻔했다!!

이때다! 파워 스타를!!

침몰선이 물에 뜬 후에는 유인했던 거대한 장어가 자신의 집을 만들어 숨어 있다. 마리오를 조작해서 장어의 앞으로 지나가면 장어가 입을 열어서 잡아 먹으려고 한다. 장어는 몇번 입을 열었다 닫았다하다가 집에서 빠져 나와서 주위를 한바퀴 돌게 된다. 이때 장어의 꼬리를 보면 파워 스타가 있으므로 조심하면서 전 속력으로 파워 스타를 쳐버리자(부딪치면 된다). 그 후에는 떨어진 파워 스타를 얻으면 된다.

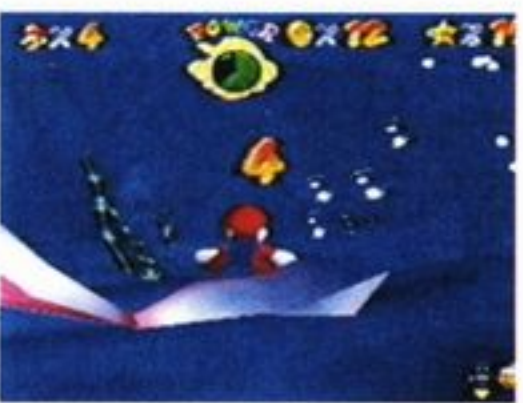
파워 스타 3 해저 동굴의 보물

바다의 가장 깊은 곳의 벽에 구멍이 뚫린 곳이 있다. 그곳을 통해서 가다보면 작은 동굴로 나온다. 여기에는 침몰선내에 있던 것과 같

여기가 입구다. 보물상자의 처리는 간단하지..

은 보물상자가 4개 있으므로 이것들을 순서대로 열면 안에서 파워 스타가 나온다.

파워 스타 4 물에 뜬 배의 빨간 코인

대포나 스위치를 이용해 코인을 모으자

대부분은 조개가 가지고 있다

빨간 코인을 8매 모으는 이벤트. 대부분의 코인은 큰 조개의 안에 있다. 조개는 근처로 가면 입을 열기 때문에 부딪히지 않게 주의하게 코인을 회수하자. 나머지 코인은 침몰선의 위에 있고 파워 스타도 그곳에서 나온다. 침몰선으로 가는 방법은 2가지가 있다. 하나는 해상에 있는 빨간 봄병에게 말을 걸어서 대포를 타고 배위로 가는 방법. 또 하나는 해상의 스위치를 눌러서 생긴 블록을 이용해서 배까지 가는 방법이다.

파워 스타 5 돌기둥으로 날아라

대포를 이용하는 이벤트. 2개가 보이는 돌기둥중의 하나를 택해서 돌기둥의 꼭대기에 조준해서 발사한다. 그외의 부분은 달라붙기가

기둥을 향해서

옆에 파워 스타가!

힘들다. 돌기둥에 달라붙으면 옆에 떠 있는 바닥의 파워 스타를 입수하자.

파워 스타 6 불어 나오는 물을 통과하자

역시 『메탈 모자』가 있어야..

이 이벤트는 『녹색 스위치』를 누른 후에야만 파워 스타를 얻을 수 있을 것이다. 녹색 스위치를 누른 후에는 녹색 블록에서 나오는 『메탈 모자』의 무게를 이용해 바다 밑에 있는 파워 스타를 얻자. 예로서 침몰선이 있던 위치에 파워 스타가 있어 보통 때는 수압으로 들어갈 수가 없다.

춥고 추운 마운틴

들어가기 위해선 3개 이상의 파워 스타가 필요하다. 눈으로 만들어진 세계이며 역시 미끄럽다. 또 높은 곳에서 떨어져도 아래가 눈이면 데미지를 받지 않는다. 한번 내려가면 올라오기 힘든 코스. 스노

스키를 타고 있는 느낌이!!

계곡에 주의! 미끄럽다

우 보딩의 스릴도 좋지만 이 게임은 정말로 고소공포증에 걸린 사람이 하기엔..

파워 스타 1 슈퍼 스노우 보드

이 구멍으로 들어가자

스릴의 스피드! 떨어지면 지옥이다!!

처음에 있는 집의 연통을 통해 안으로 들어가자. 그곳에는 『스노우 보드』의 코스가 있어 떨어지지 않고 끝가지 가면 파워 스타를 얻을 수 있다. 또 떨어져도 밑에 길이 있을 때는 무사하므로 그것을 역이용해서 빠른 골인을 노릴 수도 있다.

파워 스타 2 미아의 어린 팽귄

코스의 가장 밑에 있는 어미 팽귄에게 미아가된 어린 팽귄을 데려

이 펭귄인가!?

어미의 반능은...

다 주는 것이 목적이다. 우선은 스타트 지점에서 위쪽에 있는 펭귄을 들어보자. 어린 펭귄은 2마리 있는데 집었을 때 울음 소리가 더욱 귀여운쪽(?)이 진짜다. 펭귄을 잡은 채로 어미있는 곳까지 가면 파워 스타를 얻을 수 있다. 벽에 부딪히면 펭귄을 놓쳐버리므로 한번에 떨어져 버리는 것도 좋을 것이다.

파워 스타 3
펭귄 챔피온 레이스

이번엔 펭귄과 경주

밀지마! 떨어지면 죽는다고!!

1을 클리어한 후 다시 스노우 보드가 있는 집으로 들어가면 거대한 펭귄이 있다. 이 펭귄은 스노우 보드의 챔피온이며 마리오에게 자신과 승부를 하자고 말을 걸어 온다. 여기서 펭귄보다 먼저 골인하면 파워 스타를 준다. 여기서 주의할 점은 1에서 사용했던 일부로 떨어져서 밑의 코스로 가는 방법을 사용할 수 없다는 점이다. 만약 했다면 펭귄이 반칙으로 처리해버린다.

파워 스타 4
미끄러져 8매 코인

스타트지점에서 뒤쪽으로 떨어지면 이런 곳에..

멀리 뛰기로!!

빨간 코인을 8매 모으는 이벤트. 빨간 코인은 위험한 곳에 많이 있으므로 미끄러지지 않게 주의하자. 8개를 모르면 파괴된 다리의 저편에 파워 스타가 나타나므로 파괴된 부분을 『멀리 뛰기』로 통과하자. 끝까지 방심할 수 없는 이벤트.

파워 스타 5/댕글댕글 눈사람

이 몸통보다 빨리 얼굴 부분으로 가야한다

스타트 지점보다 위쪽에 있는 눈사람 몸통을 만나면 몸통이 말을 걸어와 자신을 얼굴이 있는 곳까지 유도해 달라고 한다. 말이 끝나자마자 바로 몸통이 굴러가므로 그보다 빨리 눈사람 얼굴이 있는 곳까지 가야한다. 유도에 성공하면 몸통과 얼굴이 합체하여 눈사람이 완성된다. 그러면 파워 스타를 얻을 수 있다.

파워 스타 6
숨은 슈퍼 하이 킥

우선은 저기로..

고난이도의 연속 벽 뛰기!!

아주 난이도가 어려운 액션 이벤트. 먼저 대포를 사용해야 한다. 대포를 타면 아래쪽에 있는 나무를 향해서 발사하자.

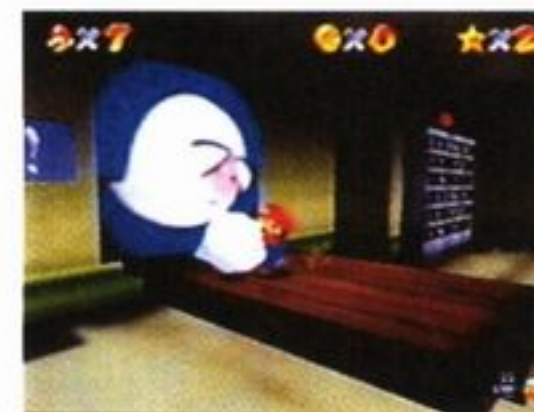
성공해서 숨겨진 부분에 도착하면 길을 따라서 계속가 『하트』가 있는 부분까지 가자. 여기서부터는 『벽 뛰기』를 이용해서 위로 올라가야 한다. 시점을 잘 조절하고 처음의 벽은 웬만한 실력이면 올라갈 수 있지만 2번째의 벽은 높은 데다가 밑에 구멍이 있어 타이밍이 아주 어렵다. 『연속 점프』로 『벽 뛰기』를 해야 할 것이다. 가장 위부분으로 올라가면 작은 얼음의 다리가 있으므로 떨어지지 않게 조심해서 파워 스타를 얻자. 기여가는 것이 안전하다?

테레사의 호러 하우스

이 코스로 들어가기 위해서는 우선 지하로 통하는 통로의 반대편의 문(정원이 있는 곳)에 테레사가 나타날 정도의 스타가 필요하다(확실한 양은 의문). 테레사가 나타나면 정원으로 들어가 새장과 비슷한 아이템을 가진 큰 테레사를 쓰러뜨리고 그 새장속으로 들어가면 이 코스에 갈 수 있다. 귀신의 집이라고는 하지만.. 또 눈알은 그 주위를 대쉬로 돌면 눈알이 어지러워서 쓰러진다(?).

응? 테레사가

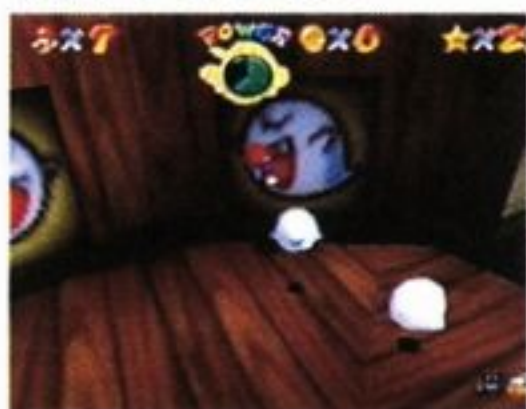
이곳은 어디?

파워 스타 1
대장 테레사를 찾아라

우선은 귀신 퇴치

보스 테레사 등장!

작은 테레사들을 모두 쓰러뜨리면 현관에 거대한 보스 테레사가 나타난다. 테레사들은 1층내에만 있으므로 지하의 별관으로 떨어질 필요는 없다. 모든 테레사를 쓰러뜨린 후에는 보스 테레사와 대결! 3번을 공격하면 쓰러뜨릴 수 있지만 공격할 때마다 작아지면서 빨라

진다. 테레사들은 모두 마리오와 마주치면 투명해져서 숨어버리므로 뒤로 돌아서 테레사가 나타나면 순간적으로 공격하자. 보스를 쓰러뜨리면 파워 스타와 2층으로 가는 계단이 생긴다.

파워 스타 2 테레사의 메리고렌드

테레사들과의 사투!?

1의 보스 테레사를 쓰러뜨린 후에는 지하의 메리고랜드가 있는 곳으로 가서 벽에서 나오는 테레사들을 모두 쓰러뜨리자. 그러면 보스 테레사가 나타나는데 1과 같은 방법으로 쓰러뜨리면 파워 스타를 얻을 수 있다.

파워 스타 3 책장 귀신의 의문

책장을 잘 맞추자

2층의 책장이 많은 방으로 가자. 책장의 끝으로 가면 3권의 책이 나와 순서대로 집어넣으면 파워 스타를 얻을 수 있다. 바다에 있던 보물상자와 같은 요령으로 실패하면 양쪽에서 공격해온다. 3권이므로 간단할 것이다.

파워 스타 4 8매 코인은 어디에

빨간 8매의 코인을 찾는 이벤트. 빨간 코인은 1, 2층에만 있으므로 금방 찾을 수 있다. 이 코스에 떨어져서 죽는 구멍이 없어 쉬울 것이다.

이 코스에서는 그리 어렵지 않는 조건

책장위의 코인은 『연속 점프』로 얻고 2층의 관에도 코인이 몇개 숨겨져 있다. 파워 스타는 2층의 복도에 나타난다.

파워 스타 5 발코니의 보스 테레사

벽 뛰기로 3층으로!

지붕으로 뛰자!!

2층의 책장이 적은 방으로 가자. 그곳에서 책장의 옆에 있는 다이에 올라가 입구쪽을 시점을 변경해 위를 보면 위쪽에 문이 있는 것을 알 수 있다.

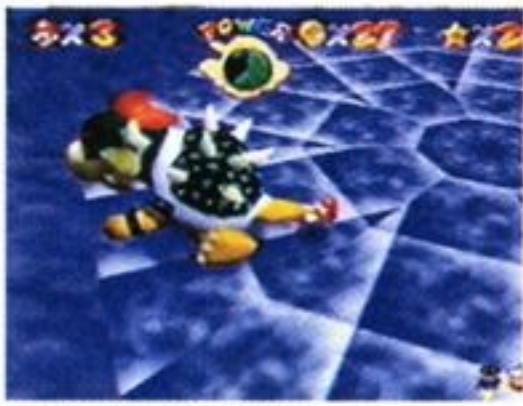
여기서는 『벽 뛰기』를 이용해서 위로 가야 하며 다이의 위에서 대각선으로 대쉬해서 벽뛰기를 하면 올라갈 수 있다. 그 다음에서는 3층에서 밖의 발코니로 나와 보스 테레사를 쓰러뜨린다. 그런데 파워 스타가 지붕으로 올라가버리므로 『멀리 뛰기』로 발코니에서 옆의 지붕으로 올라가 (평면의 부분이 있다) 그곳에서부터 가운데의 지붕까지 점프를 하면서 가야만 한다. 떨어지지 않게 주의하자.

파워 스타 6 비밀 방의 큰 눈알

이런 것에 거대한 눈알이!

이 이벤트는 『파란 스위치』를 누른 후에야 클리어할 수 있다. 스위치를 누르면 우선 5와 같은 식으로 3층으로 간다. 이때 2층에 있는 파란 스위치에서 『투명 모자』를 얻고 빠른 동작으로 3층으로 갈 필요가 있다. 3층에 올라가면 『테레사의 벽(파란색)』을 통과하자. 그러면 거대한 눈알이 있으므로 주위를 빨리 돌아서 쓰러뜨린다. 그러면 파워 스타를 얻을 수 있다.

어둠의 세계의 쿠파

고난이도의 액션이 주력인 코스

쿠파를 자이언트 스윙으로!!

파워 스타가 8매 있어야 열리는 거대한 별의 문을 통과하면 갈 수 있다. 긴 통에 함정의 구멍이 있어 마리오가 떨어져 버린다. 쿠파의 코스인 만큼 난이도는 아주 높다. 또 빨간 코인을 8개 모으면 파워 스타가 나오지만 코인이 있는 부분도 아주 위험한 곳들 뿐.. 끝에 있는 연통으로 들어가면 쿠파와 대결을 하게 된다.

쿠파를 쓰러뜨리기 위해서는 뒤로 돌아가서 꼬리를 잡아 『흔들어 던지기』를 해서 주위에 있는 폭탄(가시가 달린 철구?)에 던져야 한다. 그렇지 않고 빗나가서 쿠파가 떨어지면 다시 올라오므로(올라올 때도 지진 공격이므로 주의) 폭탄에 명중할 때까지 계속 반복해야만 한다. 쿠파와의 대결에서 지게 되면 바로 앞에서 다시 시작된다. 쿠파를 쓰러뜨리면 『지하의 열쇠』를 얻게 된다. 물론 쿠파는 완전히 쓰러뜨린 것이 아님.

피치공주의 비밀 슬라이더

이 그림속으로.

1층의 위부분 오른쪽의 파워 스타 하나로 열 수 있는 『피치 공주의 방』에서는 오른쪽의 그림으로 들어갈 수 있다. 들어가면 슬라이더가 있어 골인하면 파워 스타를 얻을 수 있다. 또 슬라이더에서는 타임이 기록되며 골인했을 때의 시간과 스피드에 따라서는 1UP버섯을 얻을 수도 있다. 코스에서 떨어져도 죽지 않는다.

물고기와 함께

코스3의 그림의 양옆(위쪽)에 있는 구멍에 점프해서 들어가면(한쪽은 가짜?) 물속의 숨겨진 코스가 나온다. 여기서는 단순히 빨간 코인을 8개 모아서 밑에 나오는 파워 스타를 얻으면 된다. 파워 스타를 얻기 위한 숨겨진 코스.

전면 물속..

빨간 스위치

파워 스타를 열개정도(?) 모으면 성의 1층 가운데 부분에(코스에서 자동으로 빠져 나왔을 때 나오는 곳) 햇빛이 들어온다. 여기서 시점을 확대해서 위를 보면 빛에 빨려 들어가(?) 『빨간 스위치』의 코스에 가게 된다. 여기서는 가운데에 있는 빨간 스위치를 누르는 것이 목적이며 스위치를 누르면 이후 각 코스의 『빨간 블록』이 실체화되어 이용할 수 있게 된다. 또 하늘에 떠 있는 8매의 빨간 코인을 모두 모으면 파워 스타를 얻을 수 있다. 떨어져도 죽지 않으므로 몇번이든 도전하자.

여기서 위를 보면..

어둠에 녹는 동굴

입구는 여기!

지하에 있는 코스. 동굴로 형성된 코스로 곳곳에 구멍이 있어 위험하다. 또 아래층에는 독가스가 나오는 곳도 있다. 지하 호수에는 요시의 친구인 듯한 공룡 덧시가 있다. 아무튼 여러가지로 많은 코스.

파워 스타 1
덧시가 있는 지하호수

처음에는 코스의 왼쪽 길을 선택해서 거대한 구멍을 『멀리 뛰기』로 넘어가자. 계속 가다가 거대한 돌이 굴러오는 곳으로 들어가 끝에 있는 문으로 들어간다. 그러면 지하의 호수로 가는 엘리베이터가 있으므로 타고 내려간다. 호수엔 공룡 『덧시』가 있으므로 덧시의 등에 탄다. 등에서 『히프 드랍』을 하면 덧시가 머리를 숙이므로 그 사이에 머리로 올라가 타이밍을 맞춰 움직이는 덧시에서 가운데의 작은 섬으로 점프한다. 섬에는 파워 스타가 있다.

미안하지만 『히프 드랍』을..

파워 스타 2
조작 리프트의 빨간 코인

이번에는 1과 반대로 오른쪽으로 간다. 문으로 들어가면 리프트가 있는 곳으로 나오는데 이 거대한 방내에 빨간 코인이 8개 있으므로 모두 모아서 나타난 파워 스타를 얻자. 빨간 코인은 공중에 떠있는 블록 속에 있는 것외에 줄타기로 얻을 수 있는 것도 있다. 떨어지는 구멍은 없으므로 끈기를 갖고 도전하자.

리프트의 활용으로 코인을 입수

파워 스타 3 메탈로 대쉬

이 이벤트는 녹색 스위치를 누른 후에야 클리어할 수 있다. 우선 스위치를 누르면 1과 같은 지하 호수로 간다. 엘리베이터를 내려가면 바로 녹색 블록이 있으므로 『메탈 모자』를 얻어서 호수속에 있는 길을 대쉬해서 간다. 그리고 도중에 있는 스위치를 밟고 생긴 블록을 이용하자.

이 스위치가 포인트점이다

화이어 버블 랜드

이벤트보다 보너스가 많은 코스

지하의 불의 그림이 코스의 입구다. 다른 코스에 비해 이벤트의 조건도 간단하고 보너스도 많다. 대신에 주의가 용암바다이기 때문에 떨어지면 데미지를 입는다. 또 이 코스의 적인 돈케쯔는 부딪쳐도 데미지를 입지 않고 마리오를 용암으로 떨어뜨리려한다. 이쪽도 공격으로 밀어서 돈케쯔를 용암으로 떨어뜨리자.

파워 스타 1
떨어뜨려라 보스 돈케쯔

작은 돈케쯔보다 약한 듯?

작은 돈케쯔가 있는 곳에서 왼쪽으로 가서 쿠파의 퍼즐이 있는 곳을 지나가 철로된 뗏목(?)을 타고 가면 거대한 보스 돈케쯔가 있다. 이 녀석도 다른 돈케쯔와 마찬가지로 부딪히는 것만으로는 마리오가 데미지를 받지 않으므로 계속 공격해서 불바다로 떨어뜨리자. 불바다로 떨어뜨려서 쓰러뜨리면 파워 스타가 나타난다.

파워 스타 2 싸워라! 돈케쯔대

3마리씩이나! 이들을 쓰러뜨리면 보스도 있는데..

1의 보스 돈케쯔가 있는 섬에서 또다른 철의 뗏목을 타고 다음 섬으로 가면 3마리의 돈케쯔가 있다. 이 돈케쯔를 모두 떨어뜨려서 쓰러뜨리면 보스 돈케쯔가 등장하므로 이 녀석도 떨어뜨리자. 그러면 파워 스타가 나온다. 가운데 있는 코인은 회복용으로 활용하자.

파워 스타 3
15퍼즐의 8매 코인

용암을 무시하면 쉬운 이벤트

1, 2의 가는 길에 있는 쿠파의 퍼즐위에 있는 8매의 빨간 코인을 모두 모은다. 8매를 모으면 퍼즐의 옆에 파워 스타가 나타난다.

뜨거운 사막

코스 밖과 중앙은 모래지옥이다

지하의 숨겨진 벽(부딪치면 파도가 일어나는 벽)이 입구. 이집트의 피라미드와 사막의 배경의 코스다. 코스의 밖은 벽이 아니고 모래지옥. 그외도 필요없는 곳은 모두 모래지옥으로 한번 들어가면 죽게 되는 어려운 코스다. 또 모래바람과 피라미드의 수수께끼 등 여러가지 장애물이 많다.

파워 스타 1
장난꾸러기 대머리 독수리 장고

파워 스타를 입수!

스타트 지점에서 대각선으로 가장 끝 부분의 오아시스가 있는 곳에 나타나는 대머리 독수리 『장고』. 빨간 기둥은 걸어서 올라갈 수 있으므로 기둥 위에서 장고를 기다렸다가 장고가 오면 점프로 장고가 가지고 있는 파워 스타를 떨어뜨린다. 다음은 그 스타를 회수하면 클리어. 이후 장고는 마리오의 모자를 노리므로 주의하자. 모자를 빼앗기면 점프로 다시 모자를 뺏자.

파워 스타 2
피라미드의 정상에서

스타트 지점에서 오른쪽에 있는 건물(?)의 위로 3단 뛰기를 이용해서 올라간다. 그곳에는 빨간 블록

거북이 등껍질을 이용하면!

과 노란 블록이 있으므로 노란 블록에서 나오는 『거북이 등껍질』을 이용해 피라미드 정상까지 올라가 그곳에 있는 파워 스타를 입수하자.

파워 스타 3
거대 피라미드의 내부

복잡한 미로

2와 같은 식으로 『거북이 등껍질』로 피라미드로 가서 이번엔 아래의 입구로 들어간다. 피라미드는 원형의 미로로 되어 있으며 함정들을 통과해서 정상까지 가면 파워 스타가 있다. 떨어지지 않게 주의하며 모래에 떨어지면 점프를 연타해서 석판위로 올라가 다시 올라가자.

워터 랜드

들어가기 위해서는 파워 스타가 30매 필요한 곳으로 물로 구성된 코스3과 비슷한 코스이다. 자세한 곳은 다음 달에..

파워 스타 1 쿠파의 잠수함

우선 소용돌이를 주의해서 바다 밑에 있는 통로로 들어간다(안에 라고 표시된 곳). 거기서 올라갔다가 다른 통로로 내려가 옆동네(?)의 바다로 나가면 쿠파의 잠수함이 있다. 거기서 육지에 있는 스위치를 밟으면 바로 앞에 블록이 생기므로 그것을 타고 잠수함 위로 간다. 그곳에 파워 스타가 있을 것이다.

우선 이 통로로…

스위치를 누르고 잠수함으로..

토끼를 잡아라,
키노피오의 스타

이 녀석! 기다려라!

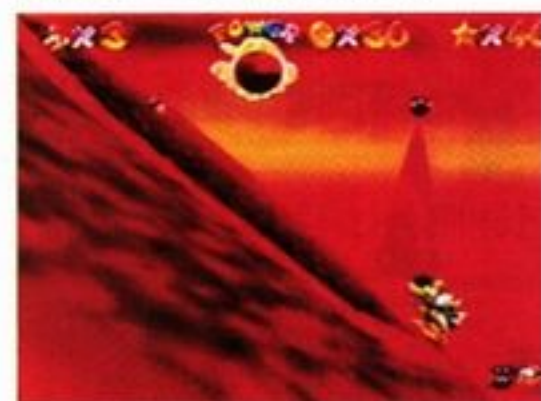
성의 지하 통로에는 키노피오와 이상한 토끼가 있다. 키노피오는 파워 스타를 한개 주며 토끼도 잡으면 파워 스타를 준다. 그런데 이 토끼는 빨라서 잡기 힘들다. 가장 잡기 좋은 곳은 키노피오가 있는 곳으로 유인해 버디 어택으로 잡는 것이다. 그런데 이 토끼는 후반에서도 다시 나와 또 잡으면 한개 더 숨겨둔 파워 스타를 준다.

파란 스위치

2개의 기둥을 누르면!?

파워 스타를 30여개 이상 모으면 지하의 통로, 가장 구석에 있는 문으로 들어가 물을 통해서 반대편으로 나오면 그곳에 있는 2개의 기둥(물에 잠겨 있는 바닥)을 『히프드롭』으로 누르자. 그러면 성에 물이 빠져나간다. 밑에 있는 문으로 들어가면 성의 밖으로 나가므로 여기서 오른쪽에 있는 물이 빠진 구멍으로 들어가자. 그러면 『파란 스위치』가 있는 코스로 간다. 코스의 끝에는 파란 스위치가 있다. 또 8매의 빨간 코인을 모아서 나온 파워 스타를 얻기 위해서는 파란 블록에 있는 『투명 모자』의 도움이 필요하다(특수한 벽을 통과한다).

불바다의 쿠파

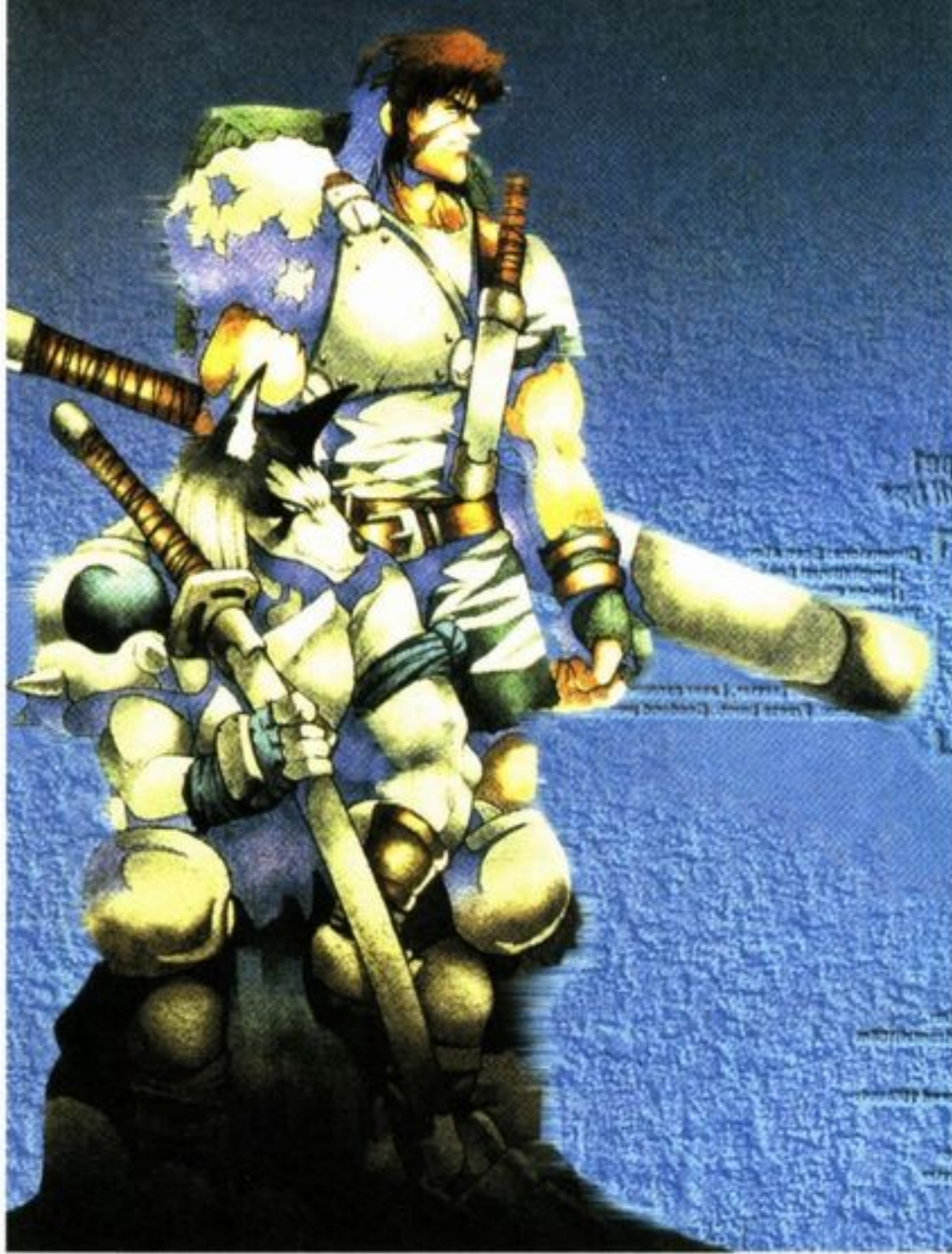
전의 쿠파 코스보다 더욱 액션성이 높다!

강력해진 쿠파의 공격!!

코스9의 1의 이벤트인 『쿠파의 잠수함』을 클리어하면 코스의 그림앞에 입구가 생긴다. 여기로 들어가면 『불바다의 쿠파 코스』로 나온다.

또한 역시 8매의 빨간 코인(파워 스타)가 있으며 끝에 있는 구멍으로 떨어지면 쿠파와 대결을 하게 된다. 쿠파를 쓰러뜨리는 방법은 전과 같지만 이번 쿠파는 파워업되어 공격이 강력하다. 지진공격은 땅이 기울어지게 하므로 떨어지지 않게 주의하며 불공격은 유도탄에다가 코인도 나오지 않는다. 또한 쿠파의 돌진공격도(유도함) 있으므로 주의하자. 쓰러뜨리면 『성의 2층 열쇠』와 파워 스타를 얻게 된다.

억압된 자유를 다시찾기 위해서...

페다 리메이크

2년전에 SFC로 발매되어 시뮤라마 팬들을 다수 흡수한 야노만의 페다가 부분적인 리메이크를 거쳐 새턴으로 등장했다. 일단 화려하게 장식된 오프닝과 엔딩을 예로 들 수 있으며 그 다음으로는 시나리오 중간중간에 들어가 있는 비주얼을 들 수 있다. 물론 애니메이션 배틀도 한층 더 레벨 업. 페다의 팬이라면 누구나가 즐겁게 플레이할 수 있을 것이다.

프롤로그: 천년전쟁

인류는 휴먼 족과 아인 족들로 나뉘어서 교회를 중심으로 평화로운 생활을 이어나갔다. 교회에 의한 부드러운 지배는 민중을 평화로 이끌어 갔고 사람들은 신의 이름 아래 행복한 생활을 누렸다. 그러나 휴먼 족들이 아인 족들과 조금씩 겨루는 것들이 발단이 되어 천년이라는 긴 세월을 어둠에 떨게 했던 미레니암 나이트 메어(천년 전쟁)로 치닫게 됐다. 종족간 시작되었던 전쟁은 진행됨에 따라 점점 타락하게 되었고, 결국 몇 백년의 세월이 지난 지금에 와서는 무엇 때문에 시작한 전쟁인지 조차 알 수 없게 되어버렸다. 아름다웠던 밀드라스 갈스는 피로 더럽혀진 대지가 되어 모든 사람이 신을 저주하게 되었다. 전쟁을 시작한 지 600년이 지났을 무렵, 정체 상태에 빠져 있던 전황을 깨뜨린 아인족 세력이 있었다. 그들은 그루나 레임이었다. 그들은 고대에 봉인되었다고 전설로 전해지는 "종언의 4현자"라고 이름 지워진 최종 병기를 발동시킨 것이다. 이 최종 병기의 발동에 의해서 휴먼의 거점인 밀드라스 갈스의 북동부는 흔적도 남지 않게 되었다. 대전 이전에는 성지가 있었던 이 지역이 이제는 팬텀존이라고 불리는 인적이 없는 땅으로 바뀌어 버렸다. 전황과 대지의 형세가 일시에 뒤바뀐 이 전쟁은 그루나 레임과 드라고뉴트의 두 종족에 의해 종반을 맞이하게 되었고 두 종족은 발포모리아 공화국을 건국했다. 전쟁의 고통 속에서 민중들은 카리스마를 원하게 됐고 그에 따라 공화국은 세력이 점점 커졌다. 발포모리아는 대제국을 형성했고 천년 전쟁의 종지부를 찍었다. 그러나 민중들의 신앙의 대상인 안데라 발자크는 전쟁 난민 구제와 동시에 두 종족에 의한 가짜 공화제에 항의하는 활동을 개시했다. 이것이 알카디아 운동의 기원인 것이다.

＊스코데리아 총독 코발트 아크세레이세스

제국은 대전 종결을 전세계에 선포함과 동시에 신창세기 원년을 발표했다. 건국시에 49개의 자치구와 13개의 통치구가 설립되었고 통치구의 하나인 스크데리아에도 총독부가 설치되어 원로원은 코발트를 초대 총독으로서 보내게 되었다. 원로원이 채택한 통치구라고 하는 제도는 사실상의 식민지화가 되어 스크데리아는 그 지배의 시범형으로 선택된 곳이었다. 휴먼 등의 여러 종족을 하층으로 분류하여 반역을 기도하고 있다는 명분을 내세운 진압은 마치 피의 숙청이라고 불릴 만한 것이었다.

페다의 두 주인공

＊브라이언 스텔버드: 이 게임의 주인공. 과거 제국군 치안 집행부대 제 8반 소대장. 천년전쟁 말기 최대의 전쟁에 참여해서 최전선 부대에서 유일하게 살아남은 생존자다. 종전 후에는 코발트와 제국의 정책에 의문을 품고 탈주한다.

＊아인 맥도걸: 이 게임의 차석 주인공. 아인이 이끄는 골드아이 소대는 군에서도 최고의 작전 수행력을 자랑했다. 그러나 전쟁 후 브라이언과 같이 제국군 치안 부대를 이탈하여 탈주병이 된다.

브라이언은 상관을 찌른 죄로 감옥에 갇힌다

아인의 모습

에어리어 맵(필드 이동 화면)소개

＊이동(移動):다른 지역으로 이동한다.

＊캠프(キャンプ):기록이나 물건을 맡기는 쉼터

1.기록(記錄):게임을 저장한다.(3장까지는 아인이 담당한다)

2. 수용소(收容所): 전투를 하다보면 동료가 죽는 경우가 생길 것이다. 그러나 그 동료는 죽은 것이 아니라 적의 수용소에 갇혀 있으니 이 명령어를 써서 구출하러 가자(3장까지는 아인이 담당한다).

3.편성(編成-ヘイセイ):전투에 나갈 동료를 구성한다(수용소에서 구한 동료는 편성으로 집어넣자).

4.창고(倉庫):마을이나 적의 요새에서 얻은 아이템, 불필요한 도구를 보관하는 편리한 방이다.

전투: 어느 특정한 지역이나 적의 영역에 들어가면 시작한다.

MISSION(작전 지령):사령관이 지역

의 상황에 맞게 내리는 명령이다. 작전 지령을 잘 따르면 정의의 군대라는 칭호를 얻을 것이고 무시하면 뻔하지(?)

1.이동(移動):해당되는 캐릭터를 움직인다.

2.아이템(アイテム): 이 명령어로 물건을 사용, 남에게 줌, 무기를 몸에 장착 등 여러 가지를 한다.

3.대기(待機): 이동한 후나 제자리에서 가만히 있는다.

4.공격(攻撃): 적을 공격한다.

5.특수(特殊): 각 개인의 기술을 사용한다(마법사는 마법).

전투 세이브: Z버튼을 누르면 세이브가 가능해지고 전투 처음부터 시작한다.

후퇴: 불리하거나 에어리어에 잘못 들어왔을 때 선택하자(이벤트 전투는 퇴각 불능).

에어리어1 오명의 댓가(汚名の代價)

브라이언, 아인, 도라 3명의 탈주병은 제국의 추적의 손길을 피하기 위해서 끝없는 도주 여행에 오르게 된다. 그들을 쫓기 위해 제국군은 추적 부대 블러디 로즈를 파견하였다.

타미산: 이곳에서 제국군의 무기를 훔쳐서 먹고(뜻을 잘 이해하자) 살아가는 어린 도적인 톰을 만난다(유식한 말로 트레저 헌터?!). 톰에게 마을길을 안내받자.

산에서 톰을 만난다

타미산 입구:MISSION-왼쪽으로 보이는 호수 길을 따라 전원 다 북쪽까지 올라가면 탈출 성공

진실의 다리(眞實の橋): 이곳에서 톰은 제국군의 추적 부대를 막기 위하여 다리를 부순다.

바젤 분수령: 톰은 제국군이 마을로 들어가는 것을 방지하기 위하여 마을로 가는 샛길을 부순다. 그리고는 자신의 친구를 소개시켜 주겠다며 밀의 통로로 데려간다.

다리를 부숴 추적을 막는다

성자의 풍혈(聖者の風穴): 오른쪽의 문을 열고 들어가면 갑자기 리저드맨(악어 인간)이 습격을 한다. 그러나 곧 오해는 풀리고 리저드맨 단은 제국에 염증을 느낀다며 자신도 브라이언의 군대에 들어오겠다고 한다.

단의 기습

바젤 산속(山中): 특징은 없고 이곳을 지나면 마을이다.

바젤 언덕(丘):MISSION-제국군의 추격 부대가 이곳까지 쫓아왔다. 마을 사람들에게 피해가 없도록 이곳에서 적들을 전멸시키자.

바젤 마을: 이곳에서 에리스라는 여자를 만나 해방군에게 소개를 받는다. 그때 제국군의 비행 군단이 마을에 1개 소대를 내려놓고 간다.

MISSION-마을 사람들이 도망갈 수 있게 다리를 사수하여야만 한다(지금 필자는 게임의 내용을 그대로 받아 적은 것인데 쉽게 말해서 적들을 전멸시키자).

에리스는 브라이언을 살인귀로 본다

바젤마을:MISSION-적의 제 2파가 몰려온다. 마을 사람들을 북쪽의 신전으로 대피시키기 위해서 4턴 동안 적들을 다 전멸시키면 안된다(더 쉽게 말해서 4턴만 참자).

선바젤 신전(神殿):이곳에서 코우메이라는 해방군 노사와 만난다. 그는 일행들을 해방군에 들어오라고 권유하지만 브라이언들은 거절하고 노사는 대신 엘이라는 마법사를 동료로 붙여준다.

엘이 동료로(계속 부대 호칭을 로우로 하지 않으면 가버린다)

에어리어2 악마의향연(惡魔の 饗宴)

제국군에게서 도망치는 탈주병 신세인 브라이언들의 부대는 해방군에게서도 결코 환영받는 존재는 아니지만 브라이언은 일단 해방군과 만나볼 결심을 한다. 그때 스크데리아의 서북부 산중에 코발트의 특명에 의해 만들어진 생체 연구소가 있다는 소문이 나돌게 된다. 해방군에 가담하고 있던 이 지역의 남자들은 가족들과 헤어져서 생체 연구소에 끌려와 버렸다.

스핏트 마을: 술집에서 정보를 듣고 마을의 감옥에 가면 괴물이 탈출한다. 괴물을 잡아주면 촌장이 만나준다. 하지만 촌장은 브라이언이 이 마을에 있으면 자신들이 은밀히 해방군을 돕는 일이 발각된다며 정중히 나가줄 것을 부탁한다. 그리고 제국군이 사람의 몸으로 연구 중인 데미 휴먼은 죽이지 말라는 말을 한다. 일명 수송부대(輸送部隊)라고 한다.

스핏트 평원(平原): 일행들은 앞으로의 계획을 얘기하다 브라이언의 전 상관인 아르노스가 맘에 걸려 우선 루벤스 마을로 가기로 결정한다.

MISSION-촌장이 말해준 수송부대의 출현이다. 바로 앞에 있는 데미 휴먼은 원래는 선량한 시민이니 죽이지 말고 제국군만을 노리자. 전투가 끝나면 크리스토퍼라는 정의의 기사(?)가 동료로 들어온다.

정의의 기사 크리스토퍼 등장(말마다 정의)

스핏트 하구(河口): MISSION-처음에 적들이 서 있는 다리까지 전원이 건너가면 된다. 데미 휴먼만을 안 죽여도 되지만 되도록 많은 살생은 피하자.

데미휴먼은 죽이지 말자

루벤스 마을길: MISSION-이번 제국군 부대들은 데미 휴먼으로 벽을 쌓고 몰려온다. 좀 희생이 나오더라도 데미 휴먼은 죽이지 말자.

전투가 끝나면 데미 휴먼한테 포위되는데 로이스라는 여자가 해독제로 일행들을 구해주고서 마을로 안내해 준다.

로이스와의 만남

루벤스 마을: 로이스는 마을의 여자들이 료칸이라는 파계승한테 계속 납치를 당하니 여자들을 구해달라고 한다(물론 생체실험실에 관한 정보 교환의 조건으로).

라비성: 마을을 나가 서쪽의 라비성으로 가면 여자들에 묻혀(?)있는 료칸을 만날 수 있는데 그는 검초를 몇 번 교환하더니 정중히 항복을 하며 무익한 피를 흘리기 싫으니 여자들을 놔주겠다고 한다. 그

리고 그는 제국 타도에 보탬이 되라며 생체 연구소의 열쇠도 덤으로 준다. 만약 지금 필자가 힘들여 쓴 MISSION 글을 무시하고 적들을 무지막지하게 죽여온 독자는 호칭이 카오스에 가까울 것이니 료칸이 동료가 되줄 것이다(필자말 잘 듣는 독자는 못 얻지만....뭐 어때!).

료칸은 상당히 쓸만한 동료다

루벤스 마을:루벤스 마을에서 정보를 얻은 결과 생체 연구소는 다리가 걷어져 있어서 가지 못한다. 그래서 브라이언이 미끼가 되어서 포로로 잡혀 들어간 다음 미리 잠입해 있던 해방군 요원과 힘을 합쳐 다리를 복구하자는 작전을 세운다. 잡혀 들어간 브라이언은 그곳에서 쉔이라는 비익족(飛翼族)전사를 동료로 얻고 다리를 놓으러 간다.

쉔과의 만남

MISSION-동료들과 합류할 시간 때문에 싸울 틈이 없다. 적들을 최소한으로 죽이면서 북서쪽에 있는 나무로 된 바리케이트 안에 들어가면 된다.

다리 스위치를 눌러서 다리는 놓이고 때마침 아인과 일행들도 도착한다.

MISSION-참 간단한 말로 전부 쓸어버려!

생체 연구소안:MISSION(1)-아르노스는 우선은 자신의 정예병들을 상대해보라 하고 안으로 들어가 버린다. 적들을 전멸시키자.

MISSION(2)-아르노스는 데미휴먼들을 만들어 내어 브라이언들에게 대항케 한다. 데미 휴먼이 아르노스를 가려서 좀 힘들지만 만약 엘이 동료로 있다면 에어 볼트 4단계로 끝내버리자.

루벤스 마을로 돌아가면 코우메이를 만나는데 그는 일행에게 정식으로 제3유격 부대라는 칭호를 내린다.

아르노스와의 싸움

에어리어3 사진 난무(砂震 亂舞)

제국의 압도적인 군사력을 바탕으로 총독 코발트가 시행하는 공포정치는 과거에는 일부 지역에 국한되어 있던 민족 해방운동을 전 스크데리아로 퍼져나가게 만들었다.

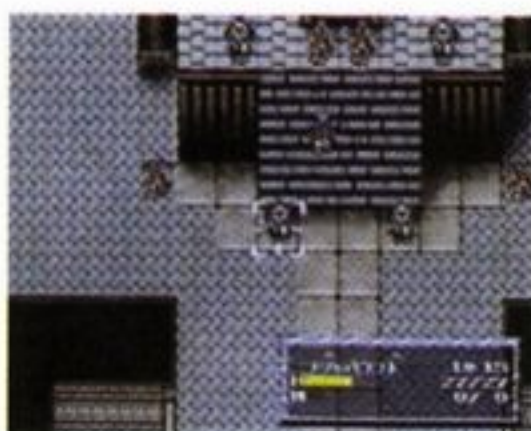
스크르드 사막(1): MISSION-크란그리드(クラングリド)라는 악어인간 2명을 해치우면 적들은 후퇴한다.

악어인간을 쓰러트리자

해방군 전선기지: 이곳의 사단장과 얘기하다 보면 갑자기 전령이 와서 제국의 특수 부대가 신전을 습격한다는 소식을 알려준다. 제국은 사막의 수호신을 이용하여 해방군을 소탕할 계획이다.

스크르드 사막(2): MISSION-이곳에서도 보스격인 크란그리드 2명을 해치우면 된다.

스크르드 신전: 벌써 신전은 특수부대에 점령 당했다. 그런데 이 특수부대의 대장이 주인공의 옛 친구라던데.......

MISSION-적의 전멸

신전에서 싸우는 특수부대는 굉장히 강하다

해방군 전선기지: 에어리어 맵을 보면 특수 부대가 신전에서 해방군 기지로 가는 것을 볼 수 있을 것이다.

전선 기지로 가보면 벌써 해방군은 전멸해 있고 사단장이 죽어가면서 특수부대가 사막의 눈이라는 지역에서 브라이언을 기다린다고 말을 해준다.

스크르드 사막(3): MISSION-적들과 싸울 시간이 없다. 동료 전원이 동쪽의 길에 도착하면 탈출한다.

동쪽길로 탈출

사막의 눈: 브라이언은 이곳에서 자신의 옛 친구와 재회하지만 그는 예전의 자기 친구가 아니다.

MISSION-여신관 티타를 구출하기 위해서 적들을 전멸시킨다.

제국군 스크르드 기지: 티타가 수호신 데절트를 조정하여 황국의 요새 일부를 무너뜨려 적들은 혼란상태에 빠져 있다.

데절트가 황국요새를 부숴준다

MISSION-적의 전멸

티타는 특수부대 대장 타스크가 마검 이그제큐터를 가지고 갔으니 꼭 찾아줄 것을 부탁한다.

야닉 항구:이곳에 들어오자마자 시시마루라는 방랑 검사와 지니라는 여검사의 결투 장면을 발견하고 아인이 끼여들어 싸움을 말린다. 그리고 이들을 설득하여 동료로 맞이한다.

MISSION-적의 전멸

든든한 동료인 시시마루 출현

에어리어4 쟈칼 오퍼레이션(ジャカル オパレーション)

쟈칼 오퍼레이션 작전은 안데라 발자크를 구해내는 작전이다. 이제부터 해방군의 제 3유격 부대로써 활동하게 된 브라이언들에게 사실상 해방군의 작전 중 가장 중요하다고 할 수 있는 작전이 하달된 것이다.

아르베 해안: MISSION-도착하면 적들의 경비망에 걸리는데 순찰병들이니 적들을 전멸시키자

아르베타 마을: 아르베타 마을에서 브라이언들은 길모아 섬의 구석에 있는 아리아라는 여자가 회복 마법을 구사한다는 소문을 듣게 된다. 더구나 그 여자는 제국군과도 연관되어 있는 것 같으니 그녀를 만나러 가보자.

길모아의 구석: MISSION-분대장인 말기사 트루퍼(トールパ)를 해치우면 적들은 흩어진다. 아리아는 자신도 해방 군에 들고 싶다며 동료로 들어온다.

아리아가 동료로......

길모아의 다리: MISSION-적의 전멸

루의 숲(ルの森): 이곳에서의 적은 미션이 아니므로 어쩔 수 없이 전멸시켜야 한다.

통나무 집: 자칼 작전의 요원의 행방을 알기 위해서 이곳에 들린 것이지만 그도 모르고 집행요원은 벌써 잠입해서 일행들은 기다리고 있다고 한다.

요새 동문: 이곳에서의 전투는 빨리 끝내는 것이 좋다. 곧 코우메이의 진압부대가 나타나 폭격할 것이라는 말이 들려오니.....

MISSION-누구라도 좋으니 오른쪽 맨 위의 마법사들이 지키고 있는 문을 여는 스위치 앞에 가라.

동쪽의 스위치를 열자

길모아 요새: MISSION-우선은 공작원을 찾아야 되니 시간을 벌어야 한다. 뒤편으로 담장이 있는데 위,아래의 그 틈 사이로 들어가서 3턴후에 창고가 부숴져서 적들이 후퇴한다.

공작원은 아비라는 근육질의 아인족인데 그는 대공중 레이저 캐논 발사대 지하의 메인 동력을 끊고

갑자기 창고가 부숴지는 혼란이

이비와의 만남(후반부 최강의 동료)

오겠다며 가고 일행들에겐 위층의 컨트롤 회로를 맡긴다.

MISSION-적의 전멸

이제 안데라 스승을 구출하러 길모아 요새의 북쪽 문으로 진입해 들어가자.

안데라 스승과의 만남

MISSION-괴물들을 조종하는 부라우바우트(ブラウバウト)를 물리치면 된다.

에어리어 5 자칼귀환(ジャカル 歸還)

위대한 스승인 안데라 발쟈크를 구해낸 해방 군은 날로 그 기세가 올라갔다. 그리고 그 선봉에 선 것은 브라이언을 대장으로 하는 제 3 유격부대이다. 기세를 높이 올리던 브라이언 일행들은 스크르드 신전에서 타스크에게 빼앗긴 마검을 되찾는 여행을 시작한다.

MISSION-공중전이다. 북쪽의 마을 케스럴로 가는 도중 적측의 카고 부대와 부딪힌 것이다. 적들을 전멸시키자.

적들과 싸우다 불시착하고 만 일행들. 하지만 제국군들은 불시착한 장소까지 알고 있다.

MISSION-적측의 기마병인 트루퍼를 물리치자.

적들을 물리치고 적의 대장에게 정보를 묻는 도중 갑자기 뭔가가 날라오는데 그것은 타스크의 독이 묻은 단검이다. 아인은 그것을 조사하던 중 혼수 상태에......

도네네 마을(ドネネの村):아인의

아인을 구하자

독을 해결하려면 마을에서 소개받은 코노리의 힘과 아르텐느의 숲에 있는 약초가 필요하다. 그러나 숲에는 소피아라는 마녀가 살고 있다는데...

아르텐느의 숲: MISSION-소피아는 숲을 지키기 위해서 적들을 불러낸다. 일행 중에 아무나 폭포수 왼쪽에 있는 꽃까지 가면 된다.

폭포수의 꽃에 도달하자

도네네 마을: 집으로 돌아오면 코노리가 회복 마법과 꽃으로 아인을 회복해주고 그녀는 자신의 사명을 위하여 일행과 같이 가겠다고 한다.

코노리는 유격부대를 따른다

아르덴느의 숲: MISSION-밑에 제국 군들과 싸우는 것보다는 숲의 길을 통해 돌아가는 것이 나은 편이다. 그러나 또 소피아는 길을 안 비켜주고 싸움을 건다. 적을 전멸시키자.

소피아는 길을 안 비켜준다

겟파트 평원: MISSION-적들은 이 지역을 보호하는 에어리어 가드이다. 앞에 있는 말기사인 토르파를 3명 다 물리치면 적들은 후퇴한다.

만남의 골짜기: 지역 이름 그대로 보기 싫은 코우메이와 재회한다.

케스렐 기지(ケスレル基地):여기서 임무를 다시 맡는데 후랏슈 메드로라는 마을까지 안데라 스승을 호위하는 것이다.

그루의 골짜기: MISSION-갑자기 지진으로 위로 가는 길이 막히고 적이 출현한다. 적의 전멸

케스렐 대교(大橋): 이곳에는 영문을 모를 여신상이 하나 있는데 지금은 지나치자.

영문을 모를 여신상

지드 신전(ジードの神殿): 집안의 노인에게 이야기를 하면 정보를 주는데 2일전에 타스크라는 남자가 케스렐 대교에 있는 여신상 속 지하통로에 제법 많은 병사들을 배치했다는 말을 한다. 다시 한번 케스렐 대교로 가보자.

케스렐 대교: MISSION-여신상이 있는 곳까지 일행 전원이 가야한다. 이번 미션은 집요하게 브라이언을 공격하니 주의하자. 여신상의 비밀 스위치를 누르고 지드 신전으로 가보자.

지드 신전: MISSION-적들이 의식의 제일 중요한 때를 방해받아서는 안된다는데.. 적들을 빨리 전멸시키고 무슨 흉계가 있는지 알아보자

타스크는 훔쳐간 마검 이그제큐터의 힘을 깨우려고 의식을 벌이

타스크는 이그제큐터를 깨우지만

지만 폭발하고 만다.

일행들은 다행히도 코노리의 순간 이동 주문으로 무사하지만 타스크는........?

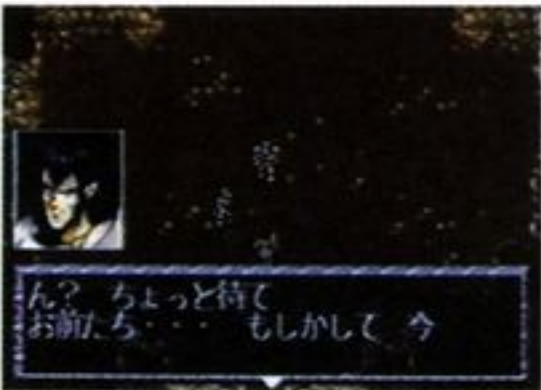
후랏슈 메드로: 이곳에서 일행들은 그 동안의 노고를 치하 받으며 장교 급으로 승진한다.

에어리어6 성역의 함정 (聖域の 陷穽)

브라이언은 몸소 느낀 마검의 위력에 침통해 한다. 그런 브라이언들에게 내려진 명령은 법왕 오토모를 찾아가라는 것이다.. 브라이언들은 성지인 큐르 호수에 있는 오토모의 신전으로 가서 그가 무사히 있는지를 확인하고 그가 해방군을 위해 도움을 줄 수 있는지를 알아봐야 한다.

＊데모에서 4제독의 한사람인 바드 바르듀스의 아들 리처드는 자신의 아버지인 바드와 제국의 문제점을 항의하다 체포된다.

피름 마을 사람들은 마을의 동쪽 산에 있는 산적들에게 시달림을 받고 있으니 구제해 주자.

MISSION-적들은 수준이 낮으니 공격하지 말고 턴을 보내자. 그러면 저절로 흩어진다. 전투가 끝나고 산적 두목인 란스가 나오는데 그는 전 상관인 크리스토퍼를 알아보고 정의의 기사도에 위배되었다며 가버린다(호칭이 카오스면 동료가 된다).

란스는 가네~

레무의 골짜기(レムの谷): MISSION-제국 최강을 자랑하는 바드의 부대이다. 특히 켄프 트루퍼는 한번이라도 공격할 틈을 주면 필살기를 써서 꼭 한 명을 죽이니 브라이언과 아인은 각별히 주의하자. 이곳에서는 적들을 전멸시키면 된다.

레무의 숲: MISSION-역시 적의 전멸이다. 앞의 숲사이의 좁은 길로 적들이 몰려오니 상대하자.

필자가 가장 싫어하는 켄프 트루퍼의 필살기

크로스 포인트: 이곳에서 갈 길을 정하는데 코우메이는 반 붓타마을에 도착해서 곧바로 큐르 호수쪽으로 올라가자고 한다. 그때 이야기 중에 제국군 기사 한명이 아인한테 잡히는데 그 병사는 곧 바드촌에서 리처드라는 제국군 장군이 사형된다고 한다. 그를 구하러 바드촌으로 가자.

바드촌(バドの村): MISSION-리처드를 동료로 맞이하면 유격부대의 전력이나 앞으로의 적의 전력에 대해서도 알 수 있으니 반드시 구출하라(동료가 되려면 칭호가 로우여야 한다). 적의 주력인 말기사 트루퍼 6명을 다 해치우면 적들은 흩어진다.

리처드를 구출하자

반붓타 마을: 이곳에서 제국 4제독의 1인이자 리처드의 아버지인 바드를 만나지만 이 마을이 중립 구역이어서 싸움은 피한다. 무기점에서 하이테크 용병인 스팅거를 만날 수 있는데 그는 언젠가는 도움을 주겠다고 한다.

큐르의 대문: 큰 문이 가로막고 있어서 전진을 못하는데 그때 스팅거가 나타나서 동료가 되주면서 문을 부숴준다.

MISSION-전원이 계단의 최상층까지 올라가면 클리어

큐르 호수(湖)이제 곧 법왕을 만날 수 있다.

스팅거가 문을 부숴준다

오토모 사원: MISSION-벌써 제국군들이 이 신성한 곳을 침범했다. 전원 격파하자.

사원안: MISSION-안의 적들은 항복하라는 말에도 불구하고 항전을 계속한다. 전원이 가운데 있는 계단까지 가면 된다. 사원 내부에서 법왕 오토모와 만나게 되는데 오토모는 자신이 총독으로 있는 코발트의 숙부이며 코발트가 "이그제큐브" 즉, 종언의 4현자라고 불리는 최종 병기의 하나를 사용해서 어떤 일을 꾸미고 있다는 사실을 알려준다.

오모토와의 만남

에어리어7 죽음의 개선 (死の 凱旋)

V자 골짜기: MISSION-목적은 적의 혼란. 마법사인 알테마 메이지를 2명 다 없애면 된다.

슈타이어 평원: 이곳에서 4갈래로 길이 나눠는데 북쪽은 적의 전령기지,서쪽은 보급기지, 남쪽은 무기창고이다. 우선은 무기 창고를 시작으로 천천히 위로 진격하자.

슈타이어 평원(2): MISSION-제국군에게 제법 중요한 기지이다. 이곳을 점령하면 벨크리드라는 곳의 진격을 훨씬 수월하게 할 수 있을 것이다.

슈타이어 평원(3): MISSION-이 보급기지를 공략하면 제국 수도인 룩소돔의 보급선을 끊는 것이니 큰 타격을 줄 것이 분명하다. 역시 적의 전멸

슈타이어 평원(4): MISSION-이 전령기지를 공략하면 벨크리드의 적부대는 정보에 큰 혼란을 초래할 것이다. 매번 말하지만 적을 전멸시키자.

오른쪽 맨 밑에 죽음의 길로 들어가자. 그러면 후레이아가 환영술로 일행들을 괴롭히는데 우선은 적과 부딪히지 말고 왼쪽 데스 필드로 가자. 그곳에서 세리라는 아인의 전 애인 용병을 만날 수 있는데 그녀는 후레이아의 부대가 주변에 있으니 그쪽으로 가보라고 한다.

후레이아는 환영술로 일행들을 괴롭힌다.

데스필드: MISSION-후레이아의 요마사단이다. 웃기는 것이 공격력과 방어력은 센 놈들이 레벨이 1밖에 안되니 경험치를 얻을 때는 허탈하다. 전투에 이기면 후레이아의 환영이 친절하게(?)주변 어딘가에 환영을 깰 수 있는 크리스탈을 숨겨놓았다고 한다. 나무 중에 색깔이 이상한 나무가 있으니 그걸 조사해 보자.

벨그라드의 문: 마을이다(너무 단순한가?) 정보를 얻을 뿐 소득은 무기점정도.....

벨그라드 시(市): MISSION-처음으로 기계 병들의 출현이다. 라메드라는 덩치큰 기계만 조심하면 단순한 스테이지다. 역시 적의 전멸이다.

리메드는 방어력이 놀랍다

성안: MISSION-적들을 모두 물리치고 루크를 추격한다. 이곳은 센 적들이 모두 몰려있다. 특히 마법사 부대와 켄프 트루퍼같은 강적들 수가 많으니 주의하자.

루크를 만나면 브라이언과 1대1 대결을 벌이는데 브라이언은 루크의 오라 블레이드를 맞고 중태에 빠진다.

패하는 브라이언

에어리어8 붉은 신기루 (紅いの 蜃氣樓)

에어리어7에서 루크의 오라 블레이드에 당해 수용된 브라이언 대신 이번에는 아인이 대장으로 지휘를 맡게 된다.

이번장의 최종 목적은 마젠다 미라쥬 작전을 실행하는 것이다. 마젠다 성벽은 총독 코발트가 있는 룩소돌로 가기 위해서는 반드시 넘어야 할 관문이다.

마젠다 미라쥬 작전을 수행하기 위해서는 레이저 캐논에 사용될 보석 "오딘의 눈동자"를 입수해야만 한다.

해방군 기지: 이곳에서 기스의 숲에 대한 정보를 듣고 출격한다.

기스의 숲(ギスの森): MISSION-적들 중에 대장 격인 사무라이(サムライ) 2명을 해치우면 된다.

기스 신전: MISSION-무익한 살생을 피하기 위하여 그 자리에서 2턴만 보내자. 그러면 신전 안에서 누군가가 일행을 부를 것이다. 그는 옛날 코우메이와 대활약을 펼쳤던 가스트 다크노아라는 사람인데 그에게 레이저를 사용할 수 있게 하는 "오딘의 눈동자"를 달라고 하면 그는 알았다며 메라네우스라는 엄청난 놈까지 곁들여준다(캠프에서 편성을 해 반드시 동료로 데리고 다니자).

메라네우스는 한마디로 최고의 동료다

누에의 손톱(ヌエのツメ): MISSION-적이 없었던 곳이지만 신전을 갖다오는 동안 적이 생겨 있을 것이다. 예전과 같이 사무라이 두 명을 해치우면 적은 흩어진다.

해방군 기지: "오딘의 눈동자"를 얻은 것을 축하하는 톨만은 마젠다 작전을 수행하자고 하며 아인에게 푹 쉬라고 한다(잠시 데모로 브라이언과 다스크의 어릴 때 루시아라는 여인과의 과거를 알게 된다).

브라이언의 어릴때

테라 대지(抬地): MISSION-이곳에서 아인은 지금 실행하는 마젠다 작전이 어떤 것인지를 이해하게 된다. 적의 보스격인 트루퍼 세명을 물리치면 된다.

이브 포인트: MISSION-적중에서 날아다니는 페가사수(ペガサス)병 2명을 물리치면 된다.

마젠다 서문: MISSION-아인이 성문 앞에서 네이팜을 설치하면 된다. 그러면 레이저가 네이팜이 부착된 곳으로 발사하는 것이 마젠다 작전이다. 우선은 아인이 왼쪽 사다리를 올라가서 잠깐 기다리자. 그러면 적들이 아인을 노리고 줄줄이로 내려오는데 적들이 적당히 많이 내려오면 빨리 가운데 계단을 통해서 올라가서 성문 앞으로 가자.

네이팜을 설치하고 탈출하려는 일행들 앞에 바드가 나타나서 자신의 정예병을 꺾어보라고 한다.

MISSION-적의 전멸

레이저 캐논을 발사하고 궁금해하는 아인의 부대 앞에 브라이언이 나타나 합류하면서 마젠다 서문이 부숴지지 않았다는 소식을 전해준다.

브라이언의 합류(모습이 변했다)

디아나의 마을: 이 마을에서 제국군이 강제로 교회를 점령하고 아이들을 인질로 잡고 있으니 구해주자(목사 로봇이자 전투용 로봇인 심에므스를 동료로 맞이한다).

MISSION-대장격인 말기사 트루퍼 4명을 물리치면 적들은 흩어진다.

브라이언의 신 필살기 가이아 스트라이크

에어리어9 로어링 심바 (ロアリング シンバ)

스크데리아 총독부는 해방군의 기세에 놀라서 본국의 원로원에 응원 부대를 신청하지만 거절당한다. 그 소식을 전해들은 총독 코발트는 스스로 본국에 대해서 반기를 들고 황제를 칭하기에 이른다. 마젠다 미라쥬 작전에 실패한 일행들은 새로운 임무를 위해서 라고라스 섬을 향하게 된다.

라고라스 섬: MISSION-대장 격인 알테마 메이지 2명을 없애면 된다. 이곳은 사막과 마찬가지로 이동하기가 힘든 지역이니 이동력이 넓은 비익족들만 전진해서 대장을 물리치자.

라고라스 기지: MISSION-이곳은 죽은 드래곤의 시체로 비행부대를 만드는 기지이다. 일행전원이 기지 앞의 발판 안에 들어가면 클리어다. 기지 안에는 드래곤 비행선이 한대 있지만 조종하는 사람이 없다. 그때 코노리가 자신의 마법력으로 움직여서 바다를 건널 수 있게 된다.

드래곤 비행기로 바다를 건너가자

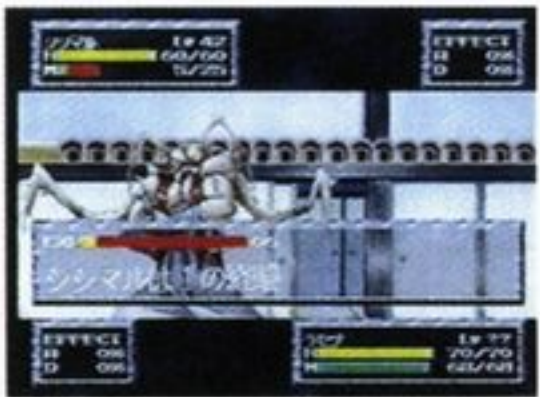
레이 키아비노프: MISSION-적들은 유격부대의 기습에 당황한 기색이다. 적들을 전멸시키자.

레이 키아비노프 안: MISSION-그냥 지나쳐도 되지만 만약 깨고 싶다면 3턴만 적의 공격을 막아내자. 그 후 응원군이 와서 문제는 해결된다.

해방군 기지: 이곳에서 특명을 받는다. 상부로부터 4제독의 한명인 라세츠가 있는 시현성(示現城)을 공략하라는 것이다. 지금 기지 안에는 극지 이동용인 비.쟈이로가 있으니 그것을 타고 단숨에 성으로 쳐들어가도 되고 걸어서 천천히 적을 쳐부수며 가도 상관없다.

시현성: MISSION(1)-성문 바로 앞에 있는 고우지를 2명 다 물리치자.

MISSION(2)-성의 안이다. 이곳에서는 한 명도 남기지 말고 전멸시켜야 한다. 적들을 다 물리치면 토비카게가 자신의 스승의 원수를 갚는다며 같이 동행한다.

MISSION(3)-드디어 4제독 중의 한 명인 라세츠와 대결이다. 우선은 그 자리에서 많이 이동하지 말고 오는 적들을 물리치자. 그 다음에 브라이언, 아인, 토비카게를 제외한 나머지 일행들로 라세츠를 둘러싸자. 라세츠한테는 토비카게의 공격만이 먹혀드니 라세츠의 차

라세츠와 대결

례가 지나면 토비카게를 움직여서 공격하고 도망하고를 반복해서 무찌르자(라세츠는 나머지 일행한테는 공격을 안한다)

에어리어10 일루전 작전 (イリュジョン 作戦)

4제독 중 무투파로 알려진 라세츠는 쓰러졌다. 그러나 아직도 제3유격부대가 명령받은 이그제큐터 소멸의 사명은 달성하지 못했다. 유격부대의 엄청난 활약은 드디어 4제독 중의 하나를 쓰러뜨렸다. 그 기세를 탄 해방군은 룩소돌을 둘러싼 마젤다 방어선을 포위하기에 이른다. 마젤다 라인의 포위에 따라 총독 코발트의 지배는 남부지방 일대로 제한받게 되었다. 그러나 아직 코발트에게는 최종병기인 이그제큐터가 남아있다. 혁명평의회에서는 법왕 오모트로 하여금 발포모리아 제국 원로원에서 스크데리아 통치 위임을 받아내게 하자는 의논이 벌어진다. 본국의 원로원도 이그제큐터를 가진 코발트를 두려워해 승락할 것이라는 의견이었다.

센트폴 마을: MISSION-이곳에도 제국의 손이 뻗쳐있다. 적들은 일정수의 자기편 아군이 죽으면 후퇴하니 무조건 없애 나가자. 이 마을에서 흰 드래곤에 대한 정보를 듣고 찾으러 간다

보르보자 산: MISSION-북쪽의 출구로 전원이 도착하면 된다.

보르보자 산 정상:이곳에서 난폭해져 있는 흰 드래곤(?)을 만나지만 코노리의 마력으로 얘기를 하여 동료가 된다(이동력만 제외하면 최강의 동료).

흰 드래곤의 정체

코리드의 골짜기: 이곳에서 유격부대에 특명이 내려지는데 후레이아를 쓰러뜨리는 것이다. 동쪽에 있는 후레이아의 성으로 진격이다.

하데스 평원(平原):MISSION-후레이아의 요마사단이다. 요마들을 만들어 내는 적을 죽이면 적들은 흩어지는데 맨 뒤에 있는 마법사 2명을 해치우면 된다.

하데스샤아드:MISSION(1)-적을 전멸시키자.

MISSION(2)-처음 적을 물리치고 성안으로 들어가면 환각에 빠지게 된다. 그곳에서 많은 후레이아들과 싸우는데 체력이 약하니 쉽게 이길 것이다.

MISSION(3)-코노리가 마력으로 후레이아가 친 환상진법을 깨뜨린다. 드디어 후레이아와의 대결이다(환상 속에서 싸운 후레이아들과 능력이 똑같다).

후레이아의 환상(진짜나 마찬가지다)

에어리어11 격돌(激突)

스크테리아의 유일한 통치 세력임을 주장하는 코발트는 스스로 황제임을 내세우고 발포모리아 본국 원로원은 스크테리아의 통치를 해방군에게 위임하는 대신 코발트와 그 부하 병력의 처리를 맡긴다. 결국 혁명은 승리한 것일까?

엘메란 마을: 이곳에서 무기장비를 철저히 하자.

드라곰의 골짜기:MISSION-날아다니는 페가사수 2명을 물리치면 적들은 흩어진다.

영광의 길(グロ-リロ-ド):MISSION-이곳에서는 마법사들이 대장이다. 맨뒷열에 있는 알테마 메이지를 2명 다 물리치면 해결이다.

그란 코발트문:MISSION-포격을 피해서 성문 앞까지 전원 다 도달하면 된다. 2열씩 줄을 서서 나란히 가운데 빈틈으로 들어가면 가운데 포대의 약간의 반격을 제외하고는 무사히 통과

성안:MISSION-적의 전멸. 좌우로 병력을 분산해야 하고 길들이 좁으니 주의하자.

성의 위에는 타스크가 기다리고 있다. 브라이언은 타스크와 1대1 대결을 벌이게 되는데 브라이언이 먼저 공격하니 지는 일은 절대 없다(필자 생각엔).

타스크는 브라이언한테 쓰러진다

에어리어12 정의의 문장 (正義の 文章)

브라이언이 이끄는 해방군 제 3 유격부대는 코발트를 쓰러뜨리기 위해서 룩소돌로 전진한다. 해방군도 제국군도 그들의 움직임을 알고는 있지만 이미 그들을 막을만한 힘을 가진 부대가 없었다. 최강의 전투 부대가 되어버린 제 3유격부대는 룩소돌에서 기다리고 있는 남은 두명과 대결하게 된다.

룩소돌 진입:제 3유격부대는 해방군의 포격 덕택에 룩소돌로 진입하게 된다. 룩소돌에서 코우메이는 자신도 제 3유격부대와 행동을 같이 하겠다고 한다(참모 역으로써).

코발트 광장:MISSION-제국군 최강인 바드와 드디어 대결이다. 코발트에게 나쁜 감정을 품으면서도 그는 무인으로써 브라이언들과 겨루려는 것이다. 바드의 방어력은 상당하니 필살기로 승부!

제국 최강 바드와의 대결

코발트 궁전 입구:MISSION-바드를 쓰러뜨리고 코발트 궁전까지 진격하면 기계병 코롯사스가 기다리고 있다. 방어력과 공격력의 양방이 좋은 놈이니 상당히 고전할 것이다.

코롯사스와의 대결

궁전안:MISSION-궁전안에는 예전에 브라이언을 이긴 루크가 대기 중이다. 그러나 적군의 부하들이 버티지 못할 정도로 강대해진 제 3유격부대의 적은 아니다.

루크와 대결이다

코발트와 승부: 훗! 한마디로 못깨는 줄 알았다. 궁전 입구에서 부딪힌 코롯사스가 3대나 있고 본인 코발트의 방어력은 90대이다. 브라이언의 필살기술 소드 인펄스로 때려도 20을 가까스로 때릴 수 있을까 의문이니(필자는 23정도는 때렸다) 코발트한테 갈 때까지 필살기를 아껴두자.

코발트가 죽고 일행이 코노리의 순간 이동 마법을 성을 탈출하면 모든 사건이 끝난 듯이 엔딩이 시작된다. 그러나 원로원이라는 그림자에 가리워진 채 진실한 어둠은 이제막 움직이기 시작했는데...

진짜 배후는 따로 있다

© 1996 YANOMAN

원작 애니메이션 100% 활용 게임 차세대기로 등장!

장 르	플레잉 애니메이션	발매일	96년 5월 31일
제작사	반다이	가 격	5,800엔

드래곤 볼 Z

~ 위대한 드래곤 볼 전설

패미콤 시대부터 계속 이어져 이제는 차세대 기종까지 당당히 진출한 드래곤 볼 시리즈. PS(SS)용의 전작은 대전 격투였지만 이번 「위대한 드래곤 볼 전설은 플레잉 애니메이션」이라는 새로운 장르로 직접 플레이해 보면 쉽게 알 수 있겠지만 조금은 단순한 느낌을 주는 액션 게임이다. 하지만 원작을 알고 그대로 게임을 진행시키면 다채로운 이벤트를 경험할 수 있어 드래곤 볼 팬들에게 있어서는 좋은 선물이 될 것같다.

또한 SS용과 PS용에는 약간의 차이점을 보이는데 개인적인 생각으로는 PS용 쪽을 권하고 싶다.

기본 시스템

Z 캠페인 모드 : 원작의 스토리의 주요 전투를 8 스테이지로 나누어 각 스테이지를 클리어하는 모드.

SP 모드 : Z 캠페인 모드를 클리어하면 생기는 스페셜 모드.

VS 배틀 모드 : 1 대 1부터 3 대 3까지 게임에 등장하는 캐릭터들을 자유롭게 골라서 대전할 수 있다.

CPU 대전, 2인 대전, CPU대전의 3가지 모드가 있다.

옵션

음악 출력 선택: 스테레오-모노랄

난이도: 보통(노멀) - 어렵다(슈퍼) - 아주 어렵다(보타라)

조작설정: 1P와 2P의 버튼 설정을 조작한다.

설정: 옵션에서의 설정을 세이브, 로드한다(PS용에만 있다).

PS/SS 기본 조작법

캐릭터 조작 : 방향키 ↑:적에게 접근 ↓:적에게서 후퇴

조작 캐릭터 변경 : L1,L2 (L)

공격 목표 변경 : R1,R2 (R)

오버뷰 화면 : SELECT (Z)

일시 정지 : START

기력 버튼 : △ (Y) 기력 회복

기본 공격 : ○ (B) 펀치의 연타 또는 킥의 연타

방어 : X (A) 상대의 공격을 막는다. 방어하기 보다는 후퇴하는 쪽이 유리하지만…

광탄 공격 : □ (C) 버튼을 누르고 있는 시간에 따라서 광탄이 강력해진다.

특수 조작 : 일정한 커맨드 입력으로 특수한 이동법이나 특수 공격을 할 수 있다. 특히 올려치기, 내려치기, 날리기의 3가지 특수 공격은 아주 강력한 공격이므로 잘 익혀두자.

기 방출 : ↑ (↓)+ △ (Y)

기를 방출하여 전투력을 높인다. 스피드와 파워가 상승하며 상대의 광탄공격에게도 강해진다.

사용 중에는 기력이 계속 저하된다.

올려치기 공격 : ↑ + ○(B)

상대를 킥으로 올려친다. 가장 빠른 공격이며 방향 키와 버튼을 연타하면 히트 수가 바로 올라간다.

내려치기 공격 : ↓ + ○(B)

상대를 주먹으로 내려치는 공격. 상대를 내려쳤을 때 맞은 상대가 땅바닥에 부딪치면 파워 밸런스가 더욱 많이 올라간다.

날리기 공격 : ←→ + ○(B)

상대를 옆방향으로 한방에 날리는 공격으로 사용하면 헛점이 많이 생긴다. 그러므로 러쉬 도중에 사용하는 것이 무난하다.

회전 러쉬(상승) : ←↙↓↘→ + ○(B)

기본 공격이 상대에게 명중하고 있을 때 커맨드를 입력하면 발동하는 러쉬 공격. 상승하면서 러쉬하기 때문에 내려치기 외의 커맨드 공격을 사용하자.

회전 러쉬(하강) : ←↙↓↘→ + ○(B)

기본 공격이 상대에게 명중하고 있을 때 커맨드를 입력하면 발동하는 러쉬 공격. 하강하는 공격이라 연결하는 공격은 내려치기 공격이 가장 적당하다.

러쉬 공격 : →→ + ○(B)

특수 공격 후 날아간 상대를 뒤따라가서 러쉬 공격을 한다. 커맨드 조작은 상대가 있는 방향으로 입력(즉 사용한 특수 공격의 방향과 같음. 내려치기라면 밑으로 2번 입력)한다는 것에 유의하자!

러쉬 공격 중에 다시 특수 공격의 커맨드를 입력하면 특수 공격으로 연결된다.

회피 조작

러쉬 공격이나 특수 공격을 맞았을 때 입력하면 각각의 동작으로 기를 방출하면서 회피할 수 있다. 대신 기력의 소모가 많고 땅 위에 있을 때는 '상승하면서 후퇴'가 불가능하다는 점을 기억해 두자!

수직으로 상승하면서 회피: ↑↑+△(Y)

좌측으로 회전하면서 회피: →→+△(Y)

우측으로 회전하면서 회피: ←←△(Y)

상승하면서 후퇴: ↓↓ + △(Y)

반격기

상대의 특수 공격을 맞기 직전에 커맨드를 입력하면 상대의 공격을 피하면서 카운터 공격을 할 수 있다. 상대의 동작을 보고 입력해야 하므로 상당한 순발력이 필요하다. (상대가 내려치기를 사용해 오면 다시 말해, 위에서 공격하려고 하면 올려치기 카운터의 커맨드를 입력해야만 한다). 또 상대가 자신의 공격에 대해서 반격을 해 와도 다시 그 공격을 피해서 다시 반격을 할 수 있다.

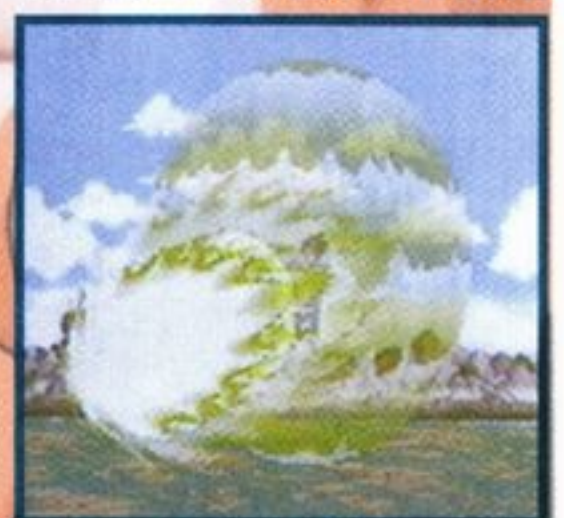
올려치기 카운터 : ↑+X(A)

내려치기 카운터 : ↓+X(A)

날리기 카운터 : →+X(A)

동료 부르기 : X(A) 연타

기력이 없을 때 상대의 공격을 받으면 일방적으로 당하게 된다. 이때 전투에 참가한 동료가 있다면 방어 버튼을 연타해서 도움을 청할 수 있다. 그러나 동료가 화면 상에 없거나 다른 상대와 격전하고 있을 때에는 부르지 말자!

PS용과 SS용의 차이점

PS용의 필살기

SS용의 필살기

PS용과 SS용은 내용 자체는 같지만 게임 시스템 중에 몇가지 차이가 있다. 이것은 게임을 플레이할 때도 문제가 생기는 중요한 요소이므로 확실하게 알아두자.

PS	SS
스테이지의 처음에 전투에 참가할 캐릭터가 원작대로 선택되어 있다. 변경 가능.	플레이어가 출전시킬 캐릭터를 알아서 선택해야 한다.
캐릭터들의 동작이 부드러워 상황을 파악하기 쉽고 더욱 전략적으로 즐길 수 있다.	캐릭터들의 동작이 산만하고 화면의 스크롤 약간 난잡하다. 전투의 스피드가 빨라 상황 파악이 약간 어렵다
러쉬 공격(회전 러쉬는 제외)이 캔슬되기 쉽다.	러쉬 공격이 일정시간 동안은 캔슬되지 않으며 많이 볼 수 있다.
광탄 공격으로도 파워 밸런스를 올릴 수 있다.	광탄 공격의 위력이 약해 많이 명중시켜도 파워 밸런스가 거의 올라가지 않는다.
그 외의 차이점	
방출하는 기가 기종에 따라서 다르다.	
사용하는 필살기가 기종마다 달라 같은 필살기라도 그래픽의 내용이 다르다. PS용쪽이 더 화려하다.	
같은 난이도라도 PS용이 CPU의 지능이 높아 더 어렵다. 대체적으로 카운터 공격이나 회피를 많이 한다.	
후리자의 변신 장면 등의 비주얼이 기종마다 차이가 있다. SS용 후리자의 경우엔 3단 변신 중에 2단 변신한 후리자의 모습이 추가되어 있지만 PS에는 그것이 없고 바로 최종 후리자로 변한다(단, 2단계 후리자와 싸우지는 않으니 착오가 없기를).	
패드의 버튼 수가 기종마다 다르기 때문에 기본적으로 버튼이 많은 PS용쪽이 조작 캐릭터와 공격 목표 선택이 편하다.	

게임의 전투 시스템

연속기(커넥트)

기존의 격투 게임에서 말하는 러쉬, 콤보 등으로 알려진 연속기로 특수 공격에서 특수 공격으로 연결시키면 캐릭터의 얼굴 옆에 숫자가 표시된다.

또 특수 공격의 사이에 러쉬 공격을 사용해도 역시 연속기로 처리된다.

또 'HI-CONNECT' 라고 표시되는 것은 그 전투 중에 성공시킨 최고 히트 수이며 캠페인 모드에서는 Z랭크를 올리기 위한 조건으로 '몇 HI-CONNECT 이상하라' 는 것도 있다.

기력 게이지

캐릭터의 얼굴 옆에 표시된 노란색 게이지가 기력 게이지. 이것은 통상 이동 외의 행동을 했을 때 소모하며 이것이 없어지면 지친 상태가 되어 그 동안은 일방적으로 공격을 받게 된다. 연속 공격을 하면 바로 없어지므로 주의하며 기력 버튼으로 회복시키자.

체인 히트 필살기

캐릭터의 얼굴 옆에 표시된 녹색 게이지는 그 캐릭터의 체력이다. 이것이 없어지면 그 캐릭터는 쓰러지게 되는데 이 게이지를 소모시키기 위해서는 「체인 히트 필살기」라는 것을 사용하지 않으면 소모시킬 수 없다(즉 통상의 액션 공격으로는 체력이 절대 소모되지 않는다). 이 필살기를 사용하기 위해서는 화면의 밑에 표시된 「파워 밸런스」라는 게이지를 올려야 한다.

게이지는 공격을 명중시키면 올라가며 특수 공격으로 더욱 많은 양을 올릴 수 있다. 또한 상대의 공격을 맞게 되면 게이지가 소모되며 이 게이지가 파란색으로 꽉 차면 아군이 필살기를 쓰며 빨간색으로 꽉 차면 상대가 필살기를 사용하게 된다. 필살기는 각 캐릭터마다 1~3개씩 가지고 있으며 자신이 선택할 수는 없다. 보통의 손오공의 경우 '카메하메파 → 원기옥 → 다시 카메하메파' 같은 식으로 필살기를 쓸 때마다 변한다.

조작 캐릭터와 공격 목표

L버튼으로 조작할 캐릭터, R버튼으로 공격할 상대를 변경할 수 있으며 이 시스템은 아주 중요한 포인트다. 조작하는 상대 외의 캐릭터는 자동으로 행동하며 그들이 상대를 공격하거나 맞아도 파워 밸런스에 영향을 준다(즉 그들의 공격만으로도 필살기를 사용할 수 있다).

또 게이지가 차서 필살기를 사용할 경우엔 조작하고 있는 캐릭터가 필살기를 사용하며 공격 목표로 정한 상대에게 발사한다. 적이 필살기를 사용할 경우엔 공격 목표로 정하고 있던 상대가 조작하고 있던 아군 캐릭터에게 필살기를 발사한다. 만약 필살기를 사용해야 할 동료가 체력이 없어 위험할 경우엔 게이지가 꽉 차는 순간 L버튼으로 조작 캐릭터를 변경시키면 된다. 물론 목표도 게이지가 차는 순간에 변경할 수 있음.

기본적인 전투 요령(CPU전)

PS용의 경우 : CPU의 지능이 높기 때문에 초반부터 상대가 카운터 공격을 해온다. 그러므로 약간 얍삽하게 카운터도 회피도 할 수 없는 기본 공격으로 공격한다. 기본 공격에서 기본 공격으로 연결해도 연속기가 되는 것은 아니지만 상대는 피할 수 없다. 그러나 이 방법은 단순히 게이지를 올리기 위해서 하는 공격이 아니다. 만약 상대가 기본 공격을 맞은 후에 회피를 하면(공격을 맞은 후에는 회피할 수 있다) 다시 접근해서 기본공격을 하자(공격 범위에 들어 갔을 때는 상대의 공격에 주의). 그러면 상대는 계속해서 맞은 후에 회피하기 시작한다. 이 상황을 반복하면 언젠가는 상대의 기력이 없어질 것이다(물론 먼저 기력이 바닥나면 안된다. 회피는 기력을 많이 소모하기 때문에 반복하면 쉽게 기력이 없어진다). 그리고 상대가 지쳐 있을 때 기력을 회복시키고 연속 공격을 하자(권해주고 싶은 연속기는 연타+↑연타). 상대는 기력이 없기 때문에 회피도, 카운터도(후반부에 상대는 순간적으로 기력을 회복시켜 카운터를 할 수도 있으나 그 확률은 거의 없다) 할 수 없어 일방적으로 연속기를 먹일 수 있을 것이다.

그리고 또 다시 기를 모아 상대가 지친 상태에서 회복하기 전에 다시 연속기를 사용하면 게이지를 쉽게 모을 수 있다. 만약 1 대 1 전투라면 아주 간단하게 필살기를 쓸 수 있다(동료가 많아도 공격을 해서 약간 방해가 될 수도...) 이 방법은 HI-CONNECT도 많이 올릴 수 있다(강한 캐릭터의 경우에는 기본 공격을 할 때 게이지가 많이 차서 많은 연속기를 사용할 수 없다). 마지막까지 통하는 전법이기는 하지만..

SS의 경우 : SS용의 적은 카운터나 회피를 거의 하지 않는다. 물론 후반부의 상대는 카운터를 자주 사용해오지만 그것도 근성의 연타로 해결할 수 있다! 이 근성의 연타라는 것은 그냥 단순히 ↓와 B버튼을 연타하는 것이다. 그러면 내려치기와 러쉬 공격이 번갈아가며 구사되어 바로 게이지가 찬다

(↓와 B를 동시에 연타하는 내려치기만의 연속기도 가능하지만 카운터를 당할 확률도 높아진다). PS용과 비슷한 전법을 사용해도 되지만 SS용은 이쪽이 훨씬 간단하다. 만약 재밌게 하고 싶으면 이 방법은 금기 사항.

고급 전술 가이드

최고 3 대 3까지 가능한 이 게임에는 여러가지 전술이 있다. 전투에 도움이 되는 전술 이외에도 이상한 전술이 많이 있지만 그 중에 3가지를 소개한다.

기력 자동회복

공격을 하다가 기력이 바닥나 지쳤을 때나 회복하기 귀찮을 때는 조작할 캐릭터를 변경시킨다. 그러면 CPU가 상황에 따라 알아서 기력을 회복시키므로 신경쓰지 않고 적과 싸울 수 있다. 인공지능을 이용한 전법, 물론 기력이 많은 캐릭터로 변경하자.

협동 공격

특수 공격으로 상대를 다른 동료쪽으로 날려보내면 동료가 날라온 상대를 다시 공격할 때가 있다. 이것을 이용하면 상대를 동료쪽으로 날려보내 조작을 그 캐릭터로 변경하여 바로 상대를 공격한다(이것을 반복). 그냥 재미로 하는 전법인가? 2인 대전이라면 굴욕적일 수도...

빨라서 할 수 없으면 포즈(스타트 버튼)를 연타해서 해보는 것도 좋을 것이다.

카운터 후의 연속기

상대의 공격을 카운터했을 경우에도 러쉬 공격이 가능해 연속기를 구사할 수 있다.

카운터를 완전히 마스터하면 자신의 연속기 도중에 상대가 카운터를 해와 그것을 다시 카운터해서 러쉬 공격으로 연결해 다시 연속기를 지속시키는 최고급 연속기도 가능하다(상대가 회피하거나 기력이 없어질 때까지 연속기가 지속된다).

CONNECT의 수는 상대의 카운터를 카운터해도 계속 지속된다.

Z랭크

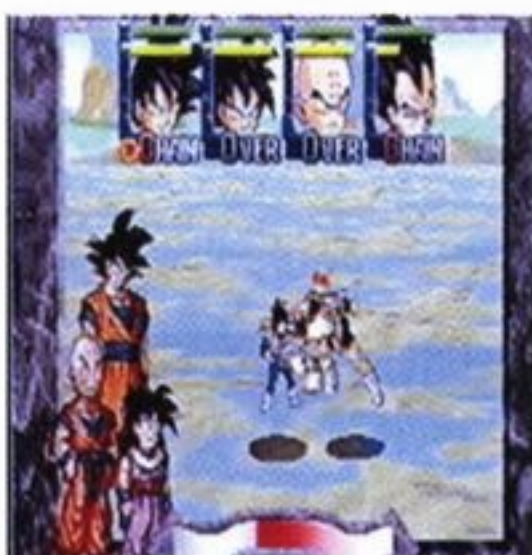
클리어시 전투의 내용에 따라서 점수가 표시된다. 이것은 원작에 얼마나 충실한가에 따라서 100점 만점으로 계산된다. 또한 100점을 받기 위해서는 원작의 내용 외에도 정해진 HI-CONNECT를 달성해야 한다. Z랭크의 포인트는 각 스테이지를 참조.

각 스테이지의 Z랭크의 힌트는 모두 성공하면 거의 100점을 얻을 수 있다.

올 클리어시 평균 약 70 이상인 경우에만 스텝 롤 전에 각각의 스테이지 이미지 일러스트가 나온다.

전 스테이지 100점도 가능하다!

관전 모드

게임 도중 버튼을 눌러 오버뷰 화면을 나오게 하자. 여기서는 전투에 참가시킬 캐릭터의 변경이 가능하며 오버뷰 화면을 표시하고 있을 때는 아군이 모두 자동으로 싸우게 된다. 또 오버뷰 화면은 볼 때마다 '전투 캐릭터 → 비전투 캐릭터' 순으로 등장하는 캐릭터가 변한다. 이들은 전투의 상황에 따라 여러가지 반응을 보여준다.

Z 캠페인 스테이지 별 소개

에피소드 1

이성인 전사 내습! 전투 민족 사이야인 대 Z전사!

베지타와의 첫 만남

대마왕 피코로와의 전투도 끝난 지 몇년이 지나 Z전사들은 평화로운 나날을 보내고 있었다.

그런 어느날 갑자기 지구를 찾아온 인물이 있었다. 그는 손오공의 형 라디츠! 그는 손오공에게 자신들이 전투 민족 사이야인이라는 것을 알리고 함께 지구를 정복할 것을 요구한다. 그러나 그 요구를 받아 들일 수 없는 손오공은 피코로와 함께 라디츠를 쓰러뜨리고 그때의 상처 때문에 결국 죽고 만다.

라디츠는 자신 외에 동료가 2명 있다며 그들이 앞으로 1년 후에 찾아와 모두를 죽일 것이라고 말하고 쓰러진다. 오공의 아들인 오반과 라이벌인 피코로 그리고 각 Z전사들은 그날을 대비하기 위해 맹렬한 수련을 시작한다. 죽은 오공도 1년 후에 드래곤 볼로 살아나 2명의 사이야인을 쓰러뜨리기 위해 계왕의 별에서 기술을 연마한다.

그리고 약 1년이 지나 그 2명의 사이야인이 찾아왔다. 그러나 손오공의 늦은 부활로 인해 이미 야무치, 천진반, 차오즈의 3명은 사이야인과의 전투에서 죽고 마는데, 과연 남은 전사들의 운명은...

■ 등장 Z전사

손오공, 손오반, 피코로, 크리링

■ 등장 적 캐릭터

1기 낫파
2기 베지타

■ 이벤트 및 포인트

낫파를 쓰러뜨리면 베지타가 나타난다.

■ Z랭크 힌트

1.처음에 오반, 피코로, 크리링의 3인을 출전시켜 낫파와 잠시 싸운다.

2.낫파에게 피코로를 죽게 만든다. 다른 동료를 빼고 가만히 놔두면 됨.

3.베지타와 오공을 1 대 1로 싸우게 한다(낫파도 오공이 죽이자).

4. 오공의 필살기 중 원기옥을 사용해서 베지타를 쓰러뜨린다. 조건이 어렵지만 필살기를 사용한 회수과 베지타의 체력을 잘 계산해 원기옥이 나오게 하자.

즉 베지타가 3방에 죽는다고 생각하면 처음의 필살기는 원기옥이어야 하는데 만약 그렇지 않고 카메하메파였다면 다음의 필살기는 다른 캐릭터에게 쓰게 하자. 그러면 마지막 3발째는 원기옥이 나갈 것이다.

5.HI-CONNECT를 30이상 성공한다.

힌트 내에서 '싸운다'의 의미는 그냥 한번이라도 공격하면 되는 것으로 아주 간단한 조건이다. '1 대 1'이라는 것은 다른 캐릭터를 전투에서 빼야만 한다.

에피소드 2

격투혹성전사! Z전사 대 기뉴 특전대

적의 수가 많으므로 주의

베지타를 쓰러뜨린 전사들은 피코로의 고향인 나메크성이라는 곳에 또다른 드래곤 볼이 있다는 것을 알게 된다. 그리하여 오반, 크리링, 부르마의 3명을 어렵게 구한 우주선을 타고 나메크성으로 향한다. 오공은 베지타와의 전투에서 부상을 입어 뒤늦게 나메크성으로 출발하게 되지만 우주선 내에서 엄격한 수련을 하여 더욱 강해진다.

한편 살아남은 베지타는 후리자가 드래곤 볼을 찾기 위해 나메크성으로 갔다는 것을 알고 급하게 나메크성으로 향한다.

각각 나메크성에 도착한 Z전사와 베지타 그리고 후리자의 부하들은 몇 번이고 싸우면서 드래곤 볼을 찾아 간다. Z전사와 베지타는 후리자에게 드래곤 볼을 넘길 수 없다는 생각으로 손을 잡게 되고, 사태의 심각성을 느낀 후리자도 기뉴 특전대를 불러 마지막 결전을 준비한다. 과연 오공은 언제 도착할 것인지...

■ **등장 Z전사**

손오공, 손오반, 크리링, 베지타

■ **등장 적 캐릭터**

1기 굴드, 2기 리쿰
3기 지스, 바타
4기 기뉴(+3기 중 살아남은 한명)

■ **이벤트 및 포인트**

굴드를 쓰러뜨리면 리쿰이 나타난다.

리쿰을 쓰러뜨리면 지스와 바타가 나타난다.

이 전투 때는 바타를 쓰러뜨리기 전에 지스의 체력도 어느 정도 떨어뜨려 기뉴가 나오자마자 베지타가 지스를 쓰러뜨릴 수 있게 하는 것이 좋다.

지스와 바타 중 한명을 쓰러뜨리면 기뉴가 나타난다.

■ **Z랭크 힌트**

1.처음에 오반과 크리링을 출전시켜 굴드와 싸운다.

2.베지타로 굴드를 쓰러뜨린다.

3.리쿰과 싸울 때는 베지타로 혼자 싸우다가 오공으로 바꾸어 각각 1 대 1로 싸우게 한 후 리쿰을 쓰러뜨린다.

4.지스 & 바타에서는 오공을 혼자서 싸우게 한다(리쿰을 쓰러뜨린 채로 그대로 싸우면 된다).

잠시 싸우다가 다른 동료를 불러서 함께 싸워도 되는데 바타를 먼저 쓰러뜨린다.

5.기뉴와 싸울 때는 먼저 남은 지스를 베지타로 쓰러뜨리고 기뉴는 오공으로 쓰러뜨린다.

지스를 쓰러뜨린 후 베지타는 빼는 것이 좋다.

6.HI-CONNECT를 4이상 성공한다.

에피소드 4

경이의 적 출현! 인조인간 대 Z전사

원래는 셀에게 흡수당하지만...

후리자를 쓰러뜨리고 또다시 평온한 나날을 보내고 있던 Z전사들. 그러나 또다시 악의 그림자가 나타나기 시작했다. 미래에서 온 베지타와 부르마의 아들 트랭크스는 Z전사와 후리자와의 전투 때 행방 불명이 되어 있던 오공을 만나 가까운 미래에 강력한 적이 나타나게 될 것을 알려준다. 그 적이란 바로 오공이 어릴 때 쓰러뜨린 레드 리본군의 젤로 박사가 만든 인조인간.

트랭크스의 미래에서는 병으로 오공이 죽어 그 인조인간에게 대항할 적이 없었다. 그래서 미리 오공에게 약을 주고 다시 미래로 돌아간다. 각 전사들은 트랭크스의 예언에 따라 또다시 엄격한 수련을 쌓고 세월이 흘렀다. 예언대로 인조인간은 나타났다. 그러나 오공은 트랭크스가 준 약을 먹지 않아 싸움의 도중에 쓰러지고 만다.

한편 Z전사들도 쓰러져간다. 그러나 희망은 아직 남아 있다. 때마침 초사이야인이 된 베지타가 나타나 인조인간 19호를 쓰러뜨린다. 그때 또다시 미래에서 찾아온 트랭크스는 인조인간들이 미래에서 싸웠던 인물과 다르다고 말한다.

■ **등장 Z전사**

초손오공, 손오반, 초트랭크스,
초베지타, 피코로, 크리링
'초'는 초사이야인을 가리킨다.

■ **등장 적 캐릭터**

1기 인조인간 19호,
인조인간 20호
2기 인조인간 17호,
인조인간 18호,
인조인간 16호
(오공이 전투에 참가하면 등장)

■ **이벤트 및 포인트**

인조인간 19호, 20호를 쓰러뜨리면 18호, 17호가 나타난다.

18호, 17호와 싸우고 있을 때 오공이 전투에 참가하면 16호가 나타난다.

■ **Z랭크 힌트**

1.오공과 19호를 싸우게 한다. 피코로와 20호를 싸우게 한다.

2.오공을 빼고 이후 전투에 참가시키지 말자.

3.베지타를 참가시켜 19호를 쓰러뜨린다. 20호도 쓰러뜨린다.

4.피코로와 17호를 싸우게 한다. 트랭크스와 베지타를 각각 18호와 싸우게 한다.

5.오공은 참가하지 않으므로 16호를 쓰러뜨릴 필요는 없다. 17호, 18호를 쓰러뜨리는 것은 누구든 상관이 없다.

6.오반과 크리링을 절대 전투에 참가시키지 않는다.

7.HI-CONNECT를 6이상 성공시킨다.

에피소드 3

나메크 성 최종 결전! Z전사 대 후리자

후리자는 바로 최종 단계로!

기뉴 특전대를 쓰러뜨리고 후리자의 부재를 노려 드래곤 볼의 소원을 이루어 낸 Z전사들.

3가지 소원중 2가지는 피코로의 부활 그리고 그 피코로를 나메크성으로 부르는 것.

그러나 마지막 소원을 이루기 전에 최장로의 수명이 다되어 신룡(포룽가)도 사라지고 만다.

소원을 이루지 못해 분노한 후리자. 드디어 마지막 결전이 시작되었다. 기뉴와의 싸움에서 부상당한 오공은 아직 회복되지 않은 상태. 후리자는 더욱 강하게 변신하여 오반, 크리링, 베지타는 고전하게 된다. 그리고 때마침 피코로 등장! 그러나 그 피코로도 후리자의 최종 변신에는 당해낼 수 없었다. 그때 드디어 오공의 모습이!

■ **등장 Z전사**

손오공(초사이야인으로 변함), 손오반, 피코로, 크리링, 베지타

■ **등장 적 캐릭터**

후리자

■ **이벤트 및 포인트**

크리링이 죽으면 손오공이 초사이야인이 된다.

후리자는 강한 필살기라면 약 3방에 쓰러뜨릴 수 있다. Z랭크를 올리기 위해서는 오공이 원기옥을 사용해야 하므로 보통의 오공일 때 필살기를 2번 사용해야 한다. 마지막 일격은 크리링이 죽어 초사이야인이 된 오공으로 사용하자.

■ **Z랭크 힌트**

1.처음에 오반, 크리링, 피코로를 출전시켜서 잠시 싸운다.

2.베지타 혼자 출전시켜서 후리자에게 죽게 한다.

3.손오공의 원기옥을 후리자에게 사용한다. 다른 캐릭터는 절대 필살기를 사용하지 말자.

4.크리링 혼자 출전시켜 후리자에게 죽게 한다. 오공이 초사이야인으로 변신!

5.마지막으로 손오공으로 1 대 1 전투를 해서 후리자를 쓰러뜨린다.

6.HI-CONNECT를 5이상 성공한다.

에피소드 5

최고 레벨의 결전! Z전사 대 완전체 셀

셀만 쓰러뜨리면 클리어!

인조인간들과의 싸움 도중 또 다른 무서운 사실을 알게 된다. 그것은 바로 셀의 존재로 트랭크스가 온 미래와는 또다른 미래(트랭크스가 인조인간을 쓰러뜨린 미래)에서 타임머신을 타고 성장한 셀이 나타난다. 셀은 오공이 지금까지 싸운 적들과 Z전사들의 세포로 만들어져 있었으며 완전체가 되기 위해서는 17호와 18호를 흡수해야만 한다.

셀이 온 미래에는 이미 인조인간이 없어졌기 때문에 어쩔 수 없이 현재에 찾아온 것이다.

결국 셀은 2명을 흡수하고 완전체가 되어 버린다. 그리고 「셀 게임」이라는 악몽의 대회를 열어 Z전사들을 기다린다. Z전사들은 그 며칠 동안에 신계에 있는 정신과 시간의 방을 이용해 몇년간(현재에서는 며칠)의 수행을 하게 된다. 때마침 오반도 초사이야인이 되어 셀 게임에 임하게 되지만 웬일인지 그곳에 미스터 사탄이라는 풋내기가... 결국 사탄은 완패를 하여 물러난다. 드디어 진정한 셀 게임이 시작되고 오공이 먼저 나가게 된다.

■ **등장 Z전사**

초손오공, 초손오반, 피코로, 크리링, 초트랭크스, 초베지타

■ **등장 적 캐릭터**

셀(오공, 오반이 참가할 때)

셀 주니어(오공, 오반 외의 캐릭터가 참가할 때 캐릭터에 수와 같은 수가 등장)

■ **이벤트 및 포인트**

셀은 오공이나 오반이 참가하고 있을 때만 등장하며 다시 빼면 셀도 전투에서 빠진다.

셀 주니어는 오공과 오반 외의 캐릭터들이 참가하면 등장한다. 캐릭터의 수에 따라 같은 수가 나타난다. 캐릭터가 빠지면 셀 주니어도 빠진다. 또 셀 주니어는 쓰러뜨려도 계속 나타난다. 또한 전투에 참가한 셀 주니어의 수만큼 셀 주니어들의 전투력도 높아지므로 주의.

여기서부터 아군도 강해지므로 Z랭크를 올리기 위한 HI-CONNECT의 조건을 만족시키기 어려워진다. 이 스테이지에서는 오공이 파워가 약하므로 처음에 셀과 싸울 때 HI-CONNECT의 조건을 달성하자.

셀만 쓰러뜨리면 이 스테이지는 클리어다.

■ **Z랭크 힌트**

1.오공과 셀이 1 대 1 대결을 한다. 그리고 오공이 셀에게 죽는다.

2.피코로, 크리링, 초베지타, 초트랭크스가 셀 주니어와 각각 싸운다.

3.초트랭크스가 셀에게 죽는다.

4.오반이 셀 주니어를 3마리 이상 쓰러뜨린다.

5.오반이 1 대 1로 셀을 쓰러뜨린다.

6.HI-CONNECT를 7이상 성공시킨다.

여기서는 모든 조건을 통과해도 전투의 내용에 따라서는 90점이 나올 수도 있으므로 주의하자.

에피소드 6

악몽의 도래! 부활한 마인 대 숙명의 전사들

여기서 부터는 적도 강해진다

셀과의 전투도 끝난 후 많은 시간이 흘렀다. 오공은 죽고 오반은 성장하여 학교에 다니게 되었다. 또 오공이 죽기 전에 남긴 둘째 아들인 오천도 베지타의 아들인 트랭크스(미래의 트랭크스가 아니고 인조인간과 싸울 때 이미 현재의 트랭크스가 태어나 있었음)와 함께 잘 지내고 있다. 오반은 학교를 다니면서 도시의 평화를 지키기 위해 「그레이트 사이야맨」이라는 이상한 변장을 하게 되었다(변장한 것은 초사이야인은 금발이기 때문에 눈에 띈다는 이유). 또한 사탄의 딸인 비델도 알게 된다(아버지와는 성격이 정반대의 소녀). 그러던 어느날 천하제일 무도회가 열리게 되고 그 날에 맞추어 죽은 오공이 점장이 할머니의 도움으로의 도움으로 현세로 오기도 한다.

이에 자극받은 베지타와 Z전사들은 수련을 시작한다.

그리하여 각 전사들이 또다시 천하제일의 무도회에 모였다. 그러나 또다시 새로운 사건이 발생했다.

'신'이라고 하는 의문의 전사와 이마에 M자와 비슷한 문장이 새겨진 이상한 2명의 전사가 등장. 결국 무도회는 순조롭게 진행되지 못하고 사건이 발생한다. 그 뒤에는 사악한 마도사 바비디의 마인 부우 부활의 음모가 꾸며져 있었던 것이다. 신이라고 하는 전사는 계왕보다 높은 대계왕(극장판 애니메이션 참조)보다도 더욱 높은 「계왕신」이 였으며 초사이야인의 힘을 빌려 바비디의 음모를 막으려고 찾아온 것이었다. 바비디의 부하를 각각 쓰러뜨린 초사이야인 일행은 「데브라」와 싸우게 된다. 데브라는 바비디에게 조종당하고 있는 마계의 왕으로 그 전투력은 상당히 높다. 데브라로 인해 피코로와 크리링도 돌로 변해버리고..

■ **등장 Z전사**

초손오공, 손오반(그레이트 사이어맨 복장), 손오천, 트랭크스, 초베지타(홍전사로 변신)

손오천, 트랭크스는 처음부터 초사이야인이다.

■ **등장 적 캐릭터**

1기 데브라, 홍전사 베지타(데브라가 필살기를 2번 맞으면 등장)

2기 마인 부우

■ **이벤트 및 포인트**

데브라가 필살기를 2번 맞으면 베지타가 배반하여 적이 된다.

데브라를 쓰러뜨리면 베지타가 홍전사인 채로 동료가 되고 마인 부우가 등장한다.

■ **Z랭크 힌트**

1.처음에 데브라와 손오반의 1대 1 대결을 한다.

2.베지타가 홍전사로 변해 배반을 하면 베지타와 오공이 싸우게 한다(오공이 베지타에게 필살기를 한방정도 먹이면 적당하다).

3.오반으로 데브라를 쓰러뜨린다. 베지타는 다시 동료로 돌아옴.

3.마인 부우와 오반을 1 대 1로 싸우게 하고 오반이 부우에게 죽는다.

4.마인 부우와 베지타를 1 대 1로 싸우게 해서 부우를 쓰러뜨린다.

5.HI-CONNECT를 8이상 성공시킨다.

에피소드 7

지구파멸! 공포의 마인 대 새로운 힘

초부우의 공격에 주의!

부활한 마인부우는 상상을 초월하는 전투력을 갖고 있다. 오반도 베지타도 죽고 오공은 지상에서 얼마 쓰지 못하는 금단의 변신 「초사이아인 3」로 승부를 건다. 그리고 어린 오천과 트랭크스의 퓨전으로 탄생한 오천크스, 계왕신계에서 수련하여 자신의 진정한 전투력을 얻은 오반의 부활 등등... 스스로 바비디를 죽인 부우는 사탄에 의해 마음 속에 있던 착한 마음을 되찾지만 혼란을 틈타 악행을 저지르던 악인들에 의해 부우의 몸속에 있던 악한 마인이 나타나게 되고 착해진 부우를 흡수하여 더욱 강력한 전투력을 지닌 초부우로 변한다. 과연 Z전사들에게 승산이 있을지...

■ **등장 Z전사**

1기 초3손오공, 피코로, 손오천, 트랭크스

2기 오천크스, 손오반, 피코로

초3은 초사이아인 3, 오천크스는 처음부터 초사이아인3다. 오반은 초사이아인의 모습이 아니어도 전투력은 초 3급.

■ **등장 적 캐릭터**

1기 마인 부우, 2기 초부우

■ **이벤트 및 포인트**

오천과 트랭크스를 동시에 내보내면 퓨전하여 오천크스가 된다.

마인 부우를 쓰러뜨리면 오공은 없어지고 오반이 추가된다. 또 오천과 트랭크스는 강제로 오천크스가 되며 적으로는 초부우가 등장한다.

■ **Z랭크 힌트**

1.마인 부우와 초사이어인3 손오공을 1 대 1로 싸우게 한다.

2.손오천과 트랭크스를 동시에 출전시켜 퓨전으로 초사이어인3 오천크스를 만든다.

3.오천크스로 마인 부우를 쓰러뜨리고 나타난 초부우와 계속 1 대 1로 싸우게 한다.

3.오천크스를 빼고 오반을 출전시킨다. 초부우 대 오반의 1 대 1 대결.

4.오반으로 초부우를 쓰러뜨린다.

5.HI-CONNECT를 9이상 성공시킨다.

에피소드 8

마지막 전투! Z전사 대 최강 마인

진부우의 특수 공격을 맞으면 빨간 게이지가 순식간에 채워진다.

드디어 마지막 결전! 오반, 오천크스, 피코로는 부우에게 흡수당하고 오공과 베지타는 전설의 검 속에 봉인되어 있던 노계왕신에게서 받은 귀걸이를 이용해 합체해서 최강의 전사 「베지트」가 탄생한다. 그리고 초부우의 몸에 침입해 흡수당한 전사들과 마인 부우를 구출한다. 그러나 그것이 파멸의 시작일 줄이야...

■ **등장 Z전사**

1기 베지트

2기 초3손오공(보통 손오공으로 변신), 초베지타, 마인 부우(베지타가 필살기를 2번 맞으면 등장)

■ **등장 적 캐릭터**

1기 초부우, 2기 진부우

진부우는 진정한 부우로 마지막 보스.

■ **이벤트 및 포인트**

초부우를 쓰러뜨리면 베지트의 합체가 풀리고 진부우가 등장한다.

오공은 필살기를 2번 맞으면 보통의 오공으로 돌아온다.

베지타가 필살기를 2번 맞으면 마인 부우가 아군으로서 합세한다.

■ **Z랭크 힌트**

1.베지트로 초부우를 쓰러뜨린다.

2.진부우와 오공이 1 대 1로 싸워 오공이 필살기를 2번 맞아 보통의 오공으로 변한다.

3.보통의 오공으로 필살기(카메하메파)를 사용한 후 베지타로 교체하여 1대 1 대결을 하게 한다.

4.베지타도 필살기를 2번 맞고 마인 부우가 도우러 오게 만든다. 그리고 필살기를 사용해 진부우가 죽을 상태까지 만든다.

5. 오공을 전투에 참가시켜 진부우를 원기옥으로 쓰러뜨린다.

6.HI-CONNECT를 10이상 성공시킨다. 도저히 할 수 없으면 진부우와 싸울 때 파워 밸런스가 완전히 빨간색이 되기 전에 부우를 지치게 해서 연속기를 시작하면 된다.

스페셜 배틀 모드

Z캠페인을 끝까지 클리어하고 마지막 Z랭크가 표시된 화면에서 세이브하면 메뉴에 SP배틀 항목이 추가된다. 이것은 원작의 내용에 있었던 짧은 전투나 기묘한 전투만을 모은 모드로 총 30스테이지까지 있다. 예를 들어 오반 대 피코로, 트랭크스 대 후리자 등이 있고 기묘한 전투는 손오공, 초오공, 초3오공 대 베지타, 초베지타, 흉베지타 등이 있다. 또 세이브가 가능하며 전투 시간과 죽은 아군의 수도 함께 기록된다.

©1996 BANDAI

장르	RPG
기종	슈퍼컴보이
제작사	스퀘어

현지 발매일	96년 5월 10일
현지발매가	7,900엔
용량	24M

트레저 헌터 G

스퀘어의 SFC용 마지막 게임이 된다고 생각되는(?) '트레저 헌터 G'. 시뮬레이션풍의 전투 시스템, 캐릭터의 애니메이션 등으로 그래픽은 좋지만 RPG로서는 약간 스케일이 작은 느낌도 든다. 스퀘어 RPG 팬이라면 한번쯤 해볼 가치가 있지만 숨겨진 아이템 등이 별로 없어 오래 가기는 힘든 게임이다.

전투 시스템

G의 전투는 필드 상에 보이는 적과 부딪치면 일어난다. 적들은 숨어 있는 경우도 있으므로 던전 내의 이동은 신중하게 해야 한다.

ACT(액션 포인트)

G의 전투 방식은 시뮬레이션의 전투와 비슷하다. 행동은 민첩성이 높은 순으로 하게 되며 아군의 캐릭터의 차례가 오면 ACT를 사용해서 행동하게 되며 이 ACT가 없어지면 다음 차례로 넘어간다. ACT는 이동과 공격, 특기, 아이템 사용으로 소모하게 되며 공격의 실패(아무도 없는 곳을 공격한 경우), 장비품의 교환(장비), 캐릭터의 방향 변경 등에는 소모하지 않는다. 또 ACT의 소모량은 지형에 따라서 변하며 적이 있는 칸의 주위에 표시되어 있는 색이 ACT의 소모량을 나타낸다. '파란색 노랑색 빨간색'의 순으로 더욱 많은 ACT의 소모를 요구하며 적에게 접근할수록 색은 진해진다.

그리드 레벨

적과 부딪치면 전투 준비 화면이 표시된다. 이때 화면 가운데 있는 숫자는 '그리드 레벨'이라는 것으로 ACT의 소모량 레벨을 나타내는 것이다. 앞에 설명한 ACT의 소모 방식과 함께 이 그리드 레벨로 그 지형의 소모량을 알 수 있으므로 잘 참고하여 싸우길 바란다.. 예로서 전투 화면의 ACT게이지 바로 위에 그 소모량이 표시되어 있다.

＊ ACT소모량

	파랑	노랑	빨강
레벨 1	2	4	6
레벨 2	3	6	9
레벨 3	4	8	12
레벨 4	5	10	15
레벨 5	6	12	18

승리 조건

그리드 레벨이 표시되는 화면에서 그리드 레벨의 밑에 표시된 글은 그 전투의 승리 조건을 나타내고 있다. 보통은 'すべてのXXをたおせ!!(모든 XX를 쓰러뜨려라!!)'라고 표시되어 있지만 특별한 이벤트인 경우에는 약간 조건이 변할 때도 있다. 예로서 특기를 전수해 주는 수도승 중에는 쥐들을 쓰러뜨리지 않고 수도승만을 쓰러뜨리는 조건(블루의 '날아가는 함정'을 이용해서 쥐들이 뒤로 떨어지면 쉽게 클리어할 수 있다)도 있고 보스전인 경우엔 보스만 쓰러뜨리면 그 전투에 승리할 수 있다.

전투 커맨드(도구는 평상 커맨드와 공통)

♤もちもの(도구)
- つかう: 도구의 사용, 개구리와 같은 경우엔 'はなつ' 등으로 표시됨
- なげる: 도구를 던진다. 아이템의 종류에 따라서는 사용하는것보다 높은 효과가 있을 수도.. 또 동료에게 던지면 그 동료에게 아이템을 주게 되며 회복용 아이템일 경우엔 그 동료를 치료하게 된다.
- わたす: 동료가 옆에 있을 때 아이템을 건네준다.
- おく: 아이템을 앞에 둔다. 다시 회수할 수 있음.

♤とくぎ(특기) 각자의 고유 특기를 사용한다.

♤なかま(동료) 동료의 상태를 조사한다.

♤しらべる(조사) 커서를 조작해서 동료, 적의 능력치를 볼 수 있다. 이것으로 적의 HP와 약점을 모두 조사할 수 있다.

♤おわり(종료) ACT가 남아 있어도 이것을 선택하면 그 캐릭터의 턴이 끝난다.

전투의 중요 포인트

방향 변경 : 캐릭터가 보고 있는 방향은 L, R버튼으로 변경할 수 있다.

대각선 이동 : ACT를 아끼기 위해서 이동은 대각선으로 하는 것이 좋다. 조작이 어려운 사람은 L이나 R을 누르면서 조작하면 될 것이다.

아이템 파괴 : 떨어져 있는 미사용 아이템, 설치한 항아리, 풀어준 개구리, 인형 등 상황과 종류에 관계없이 모든 아이템은 공격으로 파괴할 수 있다. 그러므로 공격형 항아리가 근처에 있을 때는 공격해서 파괴해 위기를 넘길 수도 있다. 대신 떨어져 있는 아이템을 적들이 파괴하는 수도 있으니 주의하며 그것이 강력한 무기였다면 더더욱 곤란하다.

아이템의 회수 : 떨어져 있는 아이템이 있는 칸으로 가면 그 아이템을 회수할 수 있으나 아이템이 꽉 차 있을 때는 회수가 불가능하다. 또 던진 아이템이 벽에 부딪쳤을 때도 회수할 수 있으며 한번 사용한 항아리, 개구리, 인형은 회수가 불가능하다. 또 전투가 끝나면 자동으로 떨어져 있는 아이템을 회수하게 되므로 아이템이 남아 있어도 걱정할 필요는 없다.

경험치의 입수 : 경험치는 100을 모을 때마다 레벨이 올라간다. 경험치를 얻는 방법은 '적을 무기로 공격했을 때', '특기를 사용했을 때', '적을 쓰러뜨렸을 때', '전투에 승리했을 때 모두에게'의 4가지다. 앞의 3가지는 서로 겹쳐서 더욱 많은 경험치를 얻을 때도 있고 승리했을 때 얻을 수 있는 경험치는 살아남은(기절하고 있지 않은) 캐릭터만이 얻을 수 있다.

HP의 회복 : 전투에 승리하면 각 캐릭터마다 HP가 일정량 회복된다. 또 기절한 캐릭터도 회복된다. 전투에서 한번 기절하면 승리하기 전에는 회복할 수 없으므로 주의.

동료의 공격 : 무기로의 직접 공격은 동료도 공격할 수 있다. 데미지는 적에게 주는 것보다 낮으므로 창과 같은 무기를 사용할 때는 적과 함께 공격해도 큰 문제는 없다. 또 동료가 망상에 걸렸을 때에는 일부로 공격해서 깨어주는 것도 좋다.

약점의 해설 : 전투중 조사를 했을 때 스테이터스에 표시된 약점은 2가지 항목으로 나누어져 있다. 위의 것은 스테이터스 이상에 대한 내성으로 숫자가 높을수록 그 스테이터스 공격에 강하다. 또 밑의 것은 공격에 속성에 대한 약점이며 하얀색으로 표시된 것이 그 캐릭터의 약점이다. 적에게는 그 속성의 공격을 사용하며 아군은 방어구를 잘 활용해서 약점을 커버할 수 있다.

필드의 중요 포인트

SP의 최대치 상승과 세이브 : 전투에 아무리 레벨을 올려도 특기를 사용할 때 필요한 SP포인트는 상승하지 않는다. 대신 교회에서 50GIV를 기부하면 올라간 레벨의 양에 따라서 SP의 최대치를 올려준다. 또 교회에서는 세이브도 해준다. 레벨이 많이 올라가면 교회를 찾아가자.

던전의 세이브와 회복 포인트 : 던전 내의 어딘가에는 노랑 석상과 파랑 석상이 있는 곳이 있다. 노랑 석상은 세이브를 해주며 파랑 석상은 HP와 SP의 회복을 해준다.

바시바시 시스템 : A버튼을 누르면 여러가지 행동을 할 수 있는 '바시바시 시스템'을 하게 된다. 사람이 앞에 있으면 대화를 하고 조사를 할 때는 조사하는 부분앞에서 버튼을 누르면 된다. 마을 내에서는 나무통이나 풀을 부숴서 조사하며 그외에도 수상한 것을 조사하면 다양한 아이템을 얻을 수 있을 것이다. 물론 남의 집에서도 나무통을 파괴하고 서랍을 조사할 수 있다. 또 어떤 집에서는 문에서 노크를 하면 아이템을 주는 사람도 있다. 수상한 곳은 무조건 조사하자.

상점의 이용 : 다른 RPG와는 달리 상점의 이용 방식이 약간 특이하다. 우선 필요한 아이템을 집은 후 상인에게 말을 걸면 계산을 해주고 해당되는 GIV가 있다면 상품을 준다. GIV가 부족하면 상품은 압수당한다.

도구의 판매 : 파티의 도구는 상점에서 팔 수 없으며 필요없는 도구는 마을 내에 꼭 한명 있는 모자를 쓴 상인이 반갑게 받아준다. 또 각 마을에는 어떤 특정한 아이템을 고가에 받아주는 평민도 있으니 잘 체크해두자.

스테이터스 이상

독(毒)	행동을 할 때마다 HP가 4씩 떨어진다
망상(妄想)	행동 불가능, 공격을 받고 나서 턴이 많이 지나면 회복됨
혼란(混亂)	특기 사용 불능, 이동과 공격 방향에 혼란이 온다.
수면(眠り)	행동 불가능, 일정 시간이 지나면 회복된다

공격속성

불공격(火)	화이어의 마법이나 폭발, 불속성의 무기에 약하다
얼음공격(氷)	쿨의 마법이나 얼음 속성의 무기에 약하다
번개공격(雷)	선더의 마법이나 번개 속성의 무기에 약하다
물리공격(物)	메테오의 마법이나 이빨, 속성이 없는 무기의 공격에 약하다

아이템 완벽 리스트

검

레드가 사용할 수 있는 무기로 가장 편범하다.

短劍	단검	어택5 통렬3
ひんじゃくな劍	약한 검	어택8 통렬1
小劍	소검	어택19 통렬6
劍	검	어택26 통렬3
長劍	장검	어택38 통렬3
大劍	대검	어택32 통렬99
歌う妄想の劍	노래 부르는 망상의 검	어택27 통렬2 망상 공격
ラビット劍	라빗트 검	어택6 통렬5 2회 공격
さびた劍	녹슨 칼	어택3
もえる劍	불타는 검	어택34 통렬50 불 속성
氷の劍	얼음의 검	어택41 통렬30 얼음 속성
天河龍の劍	번개의 검	어택29 통렬10 번개 속성

창

블루가 사용할 수 있는 원거리 공격이 가능한 무기.

ヤリ	창	어택2 통렬1 2칸 공격
雙頭のヤリ	쌍두의 창	어택6 통렬1 앞뒤 공격
火龍のヤリ	화룡의 창	어택5 통렬5 2칸 공격 불 속성
大命中のヤリ	대명중의 창	어택10 통렬99 2칸 공격
グレートなヤリ	그레이트한 창	어택17 통렬8 2칸 공격
勝負師のヤリ	승부사의 창	어택24 통렬20 2칸 공격 공격 미스
まがったヤリ	휘어진 창	어택13 통렬20 1칸 건너 공격

도 끼

레드와 블루가 사용할 수 있는 무기로 상대를 날려 버린다. 상대를 날려버리기 때문에 잘 쓰지 않으면 오히려 불리해 질 수도 있다.

オノ	도끼	어택8 통렬50 1칸 날림
戰いのオノ	싸움의 도끼	어택11 통렬50 2칸 날림
大命中のオノ	대명중의 도끼	어택10 통렬90 적을 날림
天河龍のオノ	번개의 도끼	어택24 통렬60 3칸 날림 번개 속성
グレートなオノ	그레이트 도끼	어택27 통렬70 5칸 날림
勝負師のオノ	승부사의 도끼	어택49 통렬70 적을 날림 공격 미스

부메랑

봉가가 사용할 수 있는 무기로 기본적으로 2칸을 공격한다.

ブ-メラン	부메랑	어택8 통렬1 2칸 공격
つららブ-メラン	고드름 부메랑	어택10 통렬1 2칸 공격 얼음 속성
雷のブ-メラン	번개 부메랑	어택12 통렬5 2칸 공격 번개 속성
良質のブ-メラン	양질의 부메랑	어택8 통렬3 3칸 공격
命中ブ-メラン	명중 부메랑	어택8 통렬75 2칸 공격
大命中ブ-メラン	대명중 부메랑	어택18 통렬120 2칸 공격

차크람

레인이 사용할 수 있는 무기로 기본적으로 부메랑과 같다.

チャクラム	차크람	어택2 통렬1 2칸 공격
風のチャクラム	바람의 차크람	어택11 통렬1 2칸 공격
雷のチャクラム	번개의 차크람	어택11 통렬3 2칸 공격 번개 속성
命中チャクラム	명중 차크람	어택11 통렬55 2칸 공격
大命中チャクラム	대명중 차크람	어택8 통렬99 2칸 공격

지팡이

레인이 사용할 수 있는 지팡이로 공격 외에도 매직의 능력치가 올라간다.

火のつえ	불의 지팡이	어택8 통렬1 매직3 불 속성
つえ	지팡이	어택7 통렬1 매직5
つららのつえ	고드름의 지팡이	어택7 통렬1 매직3 얼음 속성
野バラのつえ	들장미의 지팡이	어택10 통렬9 매직10
魔力のつえ	마력의 지팡이	어택20 통렬1 매직20

갑옷

레드와 블루가 장비할 수 있는 갑옷이며 초반의 것은 레인도 장비할 수 있다.

かたい服	딱딱한 옷	가드1 레인도 장비
カワの服	청의 옷	가드3 레인도 장비
レザ-ア-マ-	레이저 아머	가드6
リングア-マ-	링 아머	가드10
うろこア-マ-	비늘의 아머	가드9 번개 속성에 강함
火龍のア-マ-	화룡의 아머	가드7 불 속성에 강함
ハイア-マ-	하이 아머	가드14
プレ-トア-マ-	프레이트 아머	가드19
眠る良い子の服	잠자는 착한 아이의 옷	가드5 적에게 수면 공격
グレ-トア-マ-	그레이트 아머	가드22
マジカルア-マ-	매지컬 아머	가드15 불 얼음 번개에 강함

조키

퐁가 전용의 옷이며 종류가 몇가지 없는 것이 단점.

チョッキ	조키	가드2
良いチョッキ	좋은 조키	가드6
火龍のチョッキ	화룡의 조키	가드6 불 속성에 강함

쥬라하

퐁가이외의 캐릭터가 장비할 수 있는 망토의 일종.

ジュラハ	쥬라하	가드4
ウィズジュラハ	위즈 쥬라하	가드7
マジカルジュラハ	매지컬 쥬라하	가드9
ハイア-ジュラハ	하이아 쥬라하	가드10
うろこジュラハ	비늘 쥬라하	가드9 번개 속성에 강함

부츠

퐁가이외의 캐릭터가 장비할 수 있는 ACT를 올려주는 신발

ノ-マルブ-ツ	노멀 부츠	ACT2
グットブ-ツ	굿 부츠	ACT6
チビットブ-ツ	치빗트 부츠	ACT10
ラビットブ-ツ	라빗트 부츠	ACT18
ぶつぶつブ-ツ	브츠브츠 부츠	이동시 1/6의 확율로 HP 3회복
くさいブ-ツ	냄새나는 부츠	ACT5 장비하면 혼란하다

장갑

전 캐릭터가 장비할 수 있으며 방어력을 상승한다.

手甲	장갑	가드2
火龍の手甲	화룡의 장갑	가드1 무기가 없을 때 2칸 공격 불 속성
グ-スの手甲	그스의 장갑	가드3
石龍の手甲	석룡의 장갑	가드5
高級な手甲	고급의 장갑	가드1
良質の手甲	양질의 장갑	가드10

링

전 캐릭터가 장비 가능한 전투 보조용의 아이템

天國の毒リング	천국의 독 링	독을 방어
プロテクトリング	프로텍트 링	HP가 없을 때 HP전부 회복(소모품)
アタックリング	어택 링	어택5
ガ-ドリング	가드 링	가드6
バンノウリング	만능 링	독, 혼란, 망상,수면을 방어
めざましリング	잠깨우기 링	수면을 방어
地獄の毒リング	지옥의 독 링	독공격을 가끔한다
リアルリング	리얼 링	망상을 방어

포션

HP를 회복시키는 약

ミニポーション	미니 포션	HP20 회복
ポーション	포션	HP50 회복
ポーションD	포션 D	HP100 회복
ハイポーション	하이 포션	이벤트용 아이템

과자

블루에게만 효과가 높은 회복 아이템

おやつ	과자	블루만 HP30 회복 그외는 1회복
すてきなおやつ	좋은 과자	블루만 HP80 회복 그외는 2회복
デリシャスおやつ	델리셔스 과자	블루만 HP30 회복 그외는 3회복

SP포션

SP포션- SP를 회복하는 귀중한 아이템

SPポーション	SP포션	SP40 회복
SPポーションD	SP포션 D	SP100 회복

상태 치료액

스테이터스의 상태 이상을 회복시키는 액체약

ネジロバチのミツ	벌꿀	해독, 독이 없으면 HP10 회복
キツケポーション	깨우는 포션	망상, 수면을 회복 아니면 HP10 회복
チンセイ液	진정액	혼란을 회복 아니면 HP10 회복
バンノウ液	만능액	스테이터스 이상을 회복 아니면 HP10 회복
タイキュウ液	지구액	스테이터스 지구력을 임의로 1상승

항아리

설치 후 턴이 지나면 발동하여 주위를 공격한다.
설치를 한번하면 회수할 수는 없다.

どこかいけツボ	어디로 가라 항아리	1턴 후에 주위에 있는 캐릭터를 날려버림
いてつくツボ	얼어붙는 항아리	2턴후에 주위를 얼음 공격 1회용
天河龍のツボ	번개 항아리	3턴후에 주위를 번개 공격 1회용
ばくはツツボ	폭발 항아리	4턴후에 주위를 폭발(불)공격 1회용

이빨

전방에 던지는 공격 아이템이며 사용 캐릭터의 HP가 위급할수록 그 위력이 높아진다.

ネズミの牙	쥐의 이빨	전방의 적에게 데미지 약
ネコの牙	고양이의 이빨	전방의 적에게 데미지 중
犬の牙	개의 이빨	전방의 적에게 데미지 강
マミーの牙	마미의 이빨	전방의 적에게 데미지 최강

인형

사용하면 그 자리에서 대기하여 몇턴 동안은 전투를 엄호해 준다. 사용 후 회수는 불가능.

にこにこ人形	웃는 인형	턴마다 주위의 동료의 HP회복
ぽこぽこ人形	때리는 인형	턴마다 주위의 적을 공격

개구리

사용하면 자동적으로 적을 추격해서 공격한다. 수면 개구리는 주위에도 영향을 주므로 주의. 사용후 회수는 불가능.

カエル	개구리	적을 공격 카지노에서 사용
すごいカエル	훌륭한 개구리	하이포션과 교환
おやすみカエル	잠자기 개구리	수면의 효과
ふんぞりカエル	연속 개구리	3번을 공격한다
りきみカエル	강한 개구리	강력한 공격을 한다

구슬

던지면 명중한 상대에게 각 효과를 준다. 강한 것은 주위에도 효과가 있으니 주의. 회복의 구슬은 아주 귀중품이다.

くさい玉	냄새나는 구슬	혼란시킨다
毒玉	독 구슬	독공격을 한다
眠り玉	수면 구슬	수면공격을 한다
妄想の玉	망상의 구슬	망상공격을 한다
大妄想の玉	대망상의 구슬	강한 망상공격을 한다
大くさい玉	아주 냄새나는 구슬	강하게 혼란시킨다
いやしの玉	회복의 구슬	주위를 HP완전회복

과실

능력치의 최대치를 상승시키는 과실. 폭발의 과실만은 공격용이므로 주의.

ラビットの實	라빗트의 과실	ACT1상승
カブトの實	투구의 과실	F가드1상승
ツルギの實	검의 과실	어택1상승
ソコヂカラの實	저력의 과실	HP최대1상승
カイヒの實	회피의 과실	회피1상승
ハイゴの實	배후의 과실	B가드1상승
スバヤサの實	민첩의 과실	민첩1상승
バクハツの實	폭발의 과실	던지면 폭발공격 먹으면 데미지

그 외

오파츠와 그 오파츠를 찾기 위한 힌트가 쓰여 있는 아버지의 수첩. 또 류크사크는 수첩과 오파츠들을 보관하는 아이템.

リュックサック	류크사크	블루 전용, 중요 아이템을 보관한다
冒險の手帳	모험의 수첩	아버지가 남긴 모험의 힌트가 쓰여 있다
ゴガンバの水晶	고간바의 수정	험한 자연의 힘을 없애는 오파츠
黒の魔球	혹의 마구	혼란의 힘을 없애는 오파츠
黃金のらせん像	황금의 나선상	던전에서 탈출하는 오파츠 (사용가능)
ピラミッドアイ	라미드 아이	번개를 없애는 오파츠
シャトレンの地圖	샤트렌의 지	당기는 힘을 약화시키는 오파츠
ヴェールントの羽根	베른트의 날개	중력을 조종하는 힘을 가진 오파츠
聲の石	목소리의 돌	말하는 오파츠
ヴァイオリン	바이올린	퐁가전용, 주위에 망상공격

특기 리스트

레드 무기의 위력을 이용해 한번에 많은 적을 공격할 수 있는 특기가 많다. 무기를 장비하고 있지 않으면 사용할 수 없다. 특기의 입수는 각지에 있는 수도승들로부터 얻는다.

飛力の剣	비력의 검	3	상대를 한칸 날려버내는 검술
連續の剣	연속의 검	10	2회연속으로 공격하는 검술
貫通の剣	관통의 검	18	4칸을 관통하는 검술
回轉の剣	회전의 검	12	회전하여 주위의 적을 공격하는 검술
大貫通の剣	대관통의 검	32	8칸을 관통하는 검술

미리 바닥에 함정을 설치하여 그곳을 지나간 적을 공격하는 특기. 한번 설치하면 사라지므로 아군이 그 칸에 들어가지 않게 주의하자. 날아다니는 적에게는 효과가 없다.
입수는 각지의 수도승에게 얻게 된다.

ふっとびのワナ	날아가는 함정	-2	걸리면 어디론가 날아간다
妄想のワナ	망상의 함정	4	걸리면 망상상태가 된다
あちちのワナ	뜨거운 함정	12	걸리면 불 속성의 공격을 받는다
くさいのワナ	냄새나는 함정	14	걸리면 혼란상태가 된다
おねむのワナ	잠자는 함정	18	걸리면 수면상태가 된다

HP나 스테이터스 치료 등의 보조계 마법을 사용한다. 입수는 기본적으로 레벨 업이지만 우선은 이벤트에서 앞에 '프치(プチ)'가 붙는 마법을 배워야만 그 계통의 마법이 레벨 업시에 생긴다.

プチファイヤ-	프치 화이어	2	전면에 불속성 공격
ベリファイヤ-	베리 화이어	16	전면 일직선 3칸에 불속성 공격
グランファイヤ-	그란 화이어	36	전면 일직선 5칸에 불속성 공격
プチヒ-リング	프치 힐링	3	주위의 동료나 자신의 HP40회복
ベリヒ-リング	베리 힐링	8	선택한 1명의 HP50회복
グランヒ-リング	그란 힐링	22	동료 모두의 HP60회복
プチキュア	프치 큐어	2	주위의 동료나 자신의 상태치료
ベリキュア	베리 큐어	8	선택한 1명의 상태치료
グランキュア	그란 큐어	10	동료 모두의 상태치료
プチアクト	프치 액트	10	선택한 1명의 ACT 약간 증가
ベリアクト	베리 액트	20	선택한 1명의 ACT 증가
グランアクト	그란 액트	60	동료 모두의 ACT 약간 증가
プチアブサム	프치 아브삼	12	전면의 적의 HP를 흡수
ベリアブサム	베리 아브삼	24	전면의 적의 HP를 많이 흡수
グランアブサム	그란 아브삼	48	주위의 적의 HP를 흡수

퐁가의 특기는 공격계열의 마법이다. 모든 속성의 마법을 사용할 수 있으며 후반에는 많은 적을 한꺼번에 쓰러뜨릴 수 있게 된다. 특기의 입수 방법은 단순히 레벨을 올리면 배울 수 있다. 상태치료 마법이 있는 점도 주목.

プチファイヤ-	프치 화이어	2	전면에 불속성 공격
ベリファイヤ-	베리 화이어	16	전면 일직선 3칸에 불속성 공격
グランファイヤ-	그란 화이어	36	전면 일직선 5칸에 불속성 공격
プチク-ル	프치 쿨	2	전면에 얼음속성 공격
ベリク-ル	베리 쿨	19	전면 십자형으로 얼음속성 공격
グランク-ル	그란 쿨	32	전면 십자형x3으로 얼음속성 공격
プチサンダ-	프치 선더	8	주위 4칸에 번개속성 공격
ベリサンダ-	베리 선더	16	주위 12칸에 번개속성 공격
グランサンダ-	그란 선더	30	주위 24칸에 번개속성 공격
プチメテオ	프치 메테오	10	주위 2열에 물리속성 공격
ベリメテオ	베리 메테오	18	주위 3열에 물리속성 공격
グランメテオ	그란 메테오	38	주위 4열에 물리속성 공격
プチキュア	프치 큐어	2	주위의 동료나 자신의 상태치료
ベリキュア	베리 큐어	8	선택한 1명의 상태치료
グランキュア	그란 큐어	10	동료 모두의 상태치료

시나리오 공략

강철의 새

실버의 배속에는 죽은 할머니의 유품인 시계가 있다. 옛 전쟁에서 적에게 빼앗기지 않기 위해서 일부로 삼켜버린 것이다. 그러나 어찌된 일인지 시계는 지금까지도 움직이고 있다

대대로 트레저 헌터의 가문인 G가(家)의 자손인 레드와 블루, 할아버지인 실버도 역시 트레저 헌터였다. 그러나 레드와 블루의 아버지인 브라운은 너무나 모험에 열중하는 바람에 레드와 블루를 놔둔 채로 몇달이나 집을 비우곤 했다. 어느 날 돌아온 브라운은 상처를 입고 있었고 '세계수'라든가 '강철의 새'라든가 레드와 블루에게는 이해할 수 없는 혼자말을 하면서 다음 모험의 준비를 하고 있었다. 레드는 너무 답답해서 무슨 일을 하고 있는지 물어도 대답을 해주지 않아 블루와 함께 루리(ルーリ)의 마을에 있는 할아버지의 집으로 가출해버린다. 그러던 어느날 하발트(ハバルト)가 할아버지를 찾아와 이라트(イラート) 동굴에 강철의 새가 발견되었다고 알려 준다. 일행은 할아버지의 실버를 선두로 동굴로 향한다. 동굴에는 몬스터들이 발생한다. 대부분은 실버가 쓰러뜨리므로 적당히 레벨을 올려두자. 구석으로 가면 강철의 새가 보일 것이다. 그런데 '헬(ヘル)'이라고 하는 여자의 일당이 강철의 새를 파괴하기 위해 폭탄을 설치하고 있었다. 더더욱 놀라운 것은 강철의 새에 브라운이 타고 있었다는 사실.. 폭발과 함께 브라운이 탄 강철의 새는 어디론가 날아가 버린다.

일행은 무너지려고 하는 동굴에서 탈출을 시도하게 된다. 도중에 떨어지는 바위를 맞으면 데미지를 입으므로 주의하자. 다시 마을의 실버의 집으로 돌아가면 일행은 어찌된 일인지 조사를 하기 위해서 타니아(タニア) 마을에 있는 집(레드와 브루의 집)에 숨겨져 있다고 하는 브라운의 '모험방'을 찾기로 한다. 그러나 타니아로 가기 위해서는 몬스터가 발생하는 숲을 통과해야 하므로 옆 마을에 장비를 구입하러 가기로 한다.

의문의 소녀 레인과 원숭이 퐁가

레인과의 만남..

도장의 상대를 모두 쓰러뜨리면 '날아가는 함정'을 얻는다

루리의 마을을 가다보면 '레인'이라고 하는 소녀와 그녀를 따르는 '퐁가'라고 하는 원숭이가 나타난다. 그녀는 전에 몬스터에게 습격을 당했을 때 실버가 구출받은 적이 있었다. 실버는 레드와 블루에게 서로 소개를 시켜주고 자신은 술집에서 기다리고 있을테니 빨리 장비를 사오라며 1GIV를 주고 나머지 돈은 알아서 벌어 장비를 구입하라고 한다.

우선은 마을의 서쪽에 있는 도장에서 모든 상대를 쓰러뜨리고 블루의 '날아가는 함정'을 입수한다. 다음에는 마을의 중앙 부근에 있는 공장으로 가 보자. 거기서는 지하에 괴물쥐가 나타났다고 한다. 지하로 가서 쥐를 쓰러뜨리면 공장의 주인으로부터 돈을 받게 되는데 여기서는 무리한 선택을 해도 100GIV밖에 안준다. 또 지하실을 잘 조사하면 아이템을 많이 찾을

트레저 헌터 G

수 있다. 공중에서 나오면 이번에는 마을 입구의 바로 서쪽에 있는 집 앞의 풀을 모두 뽑아 버리자. 그러면 모라(モ-ラ)할머니가 밖으로 나와서 사례를 해준다. 이외에도 마을에는 숨겨진 아이템이 많으므로 찾아보자(새로운 마을에 갈 때마다 마을 전체를 뒤집자!).

루리의 마을을 나가려고 하면 원숭이 퐁가가 따라온다. 그(?)를 동료로 하여 옆 마을인 세비아(セビア)로 가자.

실버의 최후

약장수는 세일중?

최후를 마지한 실버

퐁가의 바이올린 연주

세비아 마을에 도착하면 우선 도구상 앞에 있는 약장수부터 미니포션을 구입할 수 있는 만큼 구입하자. 그리고 그것을 팔면 구입했을 때의 가격보다 많은 GIV를 얻을 수 있다. 다음은 음식점(포션상점)의 쥐를 퇴치하여 그것에 있는 상품을 모두 구입한다. 그러면 사례로서 상점 주인은 가격을 깎아준다. 아줌마도 아이템을 주므로 잊어 버리지 않도록. 바에도 쥐가 있으며 쓰러뜨리면 바의 주인이 아이템을 준다. 또 이 바에서는 개구리를 팔 수 있다. 다음은 무기와 방어구를 구입한다. 확실하게 이 2가지를 구입하지 않으면 다음 이벤트가 생기지 않으므로 주의! 장비를 구하고 루리의 마을로 돌아가려고 하면 갑자기 사람이 달려와 루리의 마을에 몬스터가 습격해왔다고 알려준다.

루리로 돌아가면 이미 불바다가 되어 있다. 우선은 하발트 아저씨를 구출하고 그 다음에 모라 할머니를 구한다. 그 다음에는 소녀를 구출하는데 이때는 퐁가가 활약한다. 실버의 집으로 가면 실버가 레인을 보호하면서 적들과 싸우고 있다. 결국 몬스터의 돌격에 위해서 실버는 중상을 입게 된다.

실버는 마지막으로 레인이 어둠에게 쫓기고 있어 그녀를 도와주라고 레드에게 전하고 쓰러진다. 그리고 레드는 실버의 유언에 따라 레인을 동료로 맞이하고 타니아로 향하게 된다. 타니아로 가기전에 다시 세비아로 가보자. 퐁가가 따라오라고 하여 음식점에 가보면 루리마을의 사람들이 그곳에서 비난하고 있을 것이다. 그곳에서는 퐁가가 겁에 질린 소녀를 위로하기 위해 모라 할머니의 바이올린을 빌려서 연주한다. 모라 할머니는 바이올린을 그대로 일행에게 주므로 퐁가에게 넘기자.

이라트의 숲(イラ-トの森)

요정의 메시지

이라트의 숲에서는 처음에 봉인된 요정을 발견한다. 요정은 앞에 있던 할아버지의 몸을 빌려 일행에게 메시지를 전해준다. 요정은 어떤 어리석은 자가 '다크 크라운'을 만져서 '어둠의 왕'이 부활해 그 어둠의 왕은 세계를 파괴하는 요르문갈드라는 뱀을 부활시키려 하고 있다고 한다. 과연 요정의 어디서 온 것인지..?

숲을 통과하면 출구에서는 실버를 죽게한 몬스터가 기다리고 있어 그 녀석과 대결을 하게 된다. 쓰러뜨리면 숲에서 나와 타니아 마을로 가자.

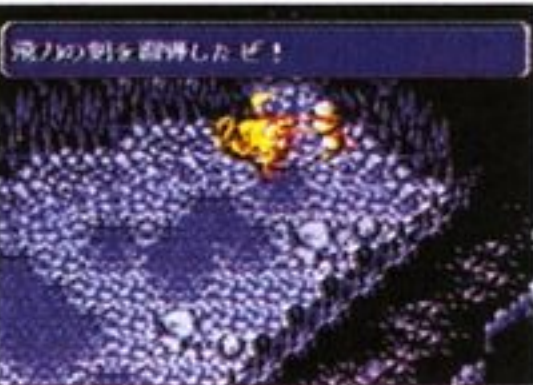
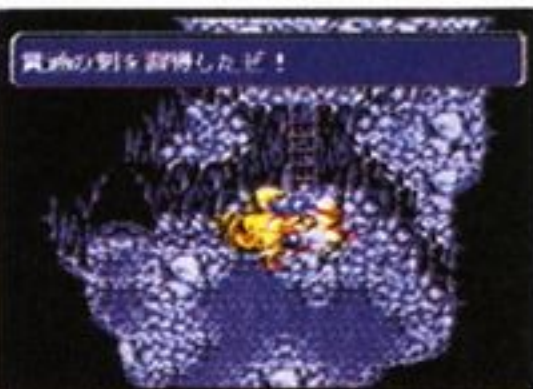
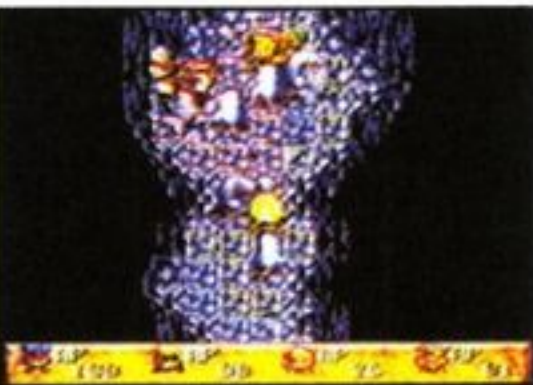
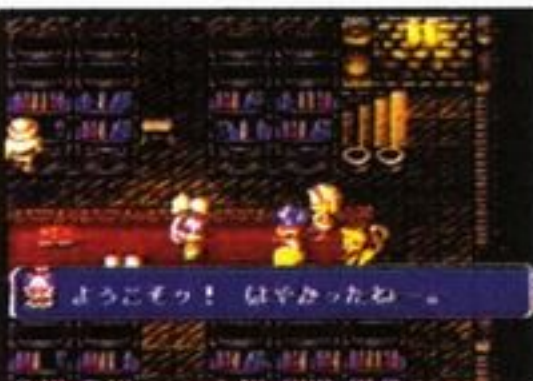
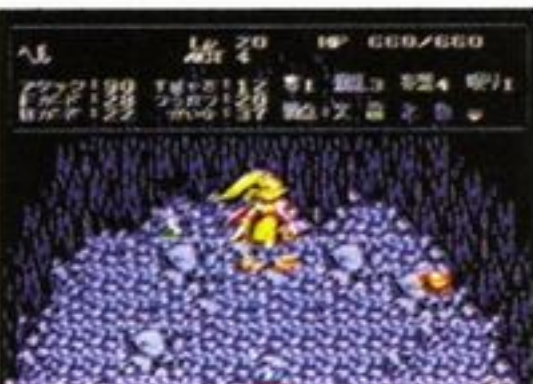
타니아 마을(タニア)

블루가 '망상의 함정'을 배운다

브라운의 이번 목적은 세계를 구하는 것?

타니아의 마을에서는 우선 레드의 집 근처에 있는 벌집이 있는 나무를 조사해 벌집에서 나온 벌을 쓰러뜨리고 옆에 있는 꼬마에게 아이템을 받는다. 또 그 바로 옆에는 도장의 사람들이 있어 그들과 시합을 해서 이기면 블루가 '망상의 함정'을 얻게 된다. 다음은 집으로 가서 방 곳곳을 조사하자. 그러면 비밀의 입구를 발견하게 된다.

브라운의 모험방에는 여러가지 이상한 것이 있어 자세히 찾아보면 '모험의 수첩'과 2개의 편지를 찾게 된다. 레드앞으로 되어 있는 편지의 내용을 보면 브라운은 꿈에서 날개를 가진 처녀가 나타나 세계가 위기에 처하고 있다고 알려 그 위기를 막기 위해 가야할 세계수(世界樹)로 가는 길을 찾고 있다는 것이다. 그리고 레드일행에게는 아브노바(アブノバ)산에 있는 마인을 만나 또다른 편지를 갔다 달라는 부탁이였다. 일행은 허풍쟁이 브라운의 말을 완전히 믿을 수는 없었지만 아브노바산으로 가서 마인이 진짜로 있는지 확인해 보기로 한다. 돈에 여유가 있으면 산에 가기전에 동쪽에 있는 골고비나(ゴルゴビナ) 항구 마을에서 장비를 구입하면 아브노바산에서 약간 편하게 진행시킬 수 있다.

아브노바산(アブノバ山)

여기서는 적을 전멸시키면 '비력의 검'과 '연속의 검'을 레드가 배운다

수행자의 환상을 쓰러뜨리면 '관통의 검'을 배우게 된다

여기서는 쥐를 쓰러뜨리지 않고 수행자의 환상을 쓰러뜨려야 하는데 쉽게 클리어하려면 '날아가는 함정'을 활용해야 한다. 클리어하면 '회전의 검'과 '뜨거운 함정'을 얻게 된다

마인 미오와의 만남

헬과의 대결! 연속의 검으로 쓰러뜨려라!!

아브노바산은 수행자들의 사원이 있는 산이며 올라가는 도중에 있는 수행자들의 과제를 클리어하면 특기를 얻게 된다. 또 중간에 장비상점도 있다. 끝에는 3명의 고브린

이 기다리고 있어 쓰러뜨려야만 벽을 타고 올라갈 수 있다. 벽을 타고 올라갈 때는 대쉬를 사용해 바위를 피하면서 올라간다. 만약 바위에 부딪치면 떨어지게 되어 다시 해야만 한다.

정상까지 올라가면 사원이 있으며 그곳의 도서관(?)에 마인 '미오(ミオ)'가 있다. 얼핏 보기엔 어린 소녀이지만 몇백년이나 살아온 인물이다. 그녀는 아버지의 협력의 내용이 쓰인 편지를 읽었지만 그냥은 협력할 수 없다고 한다. 그건 그렇고 미오는 여성 취향인지 레인이 자신의 애인이 되면 협력해 주겠다고 한다. 아무튼 2형제의 강력한 반대의 의해 그것도 수포로 돌아갔다. 미오는 오늘은 늦었다며 사원에서 쉬고 가라고 한다. 여기서 바로 잠들지 말고 사원내를 조사해 보자. 옥상에 가면 레드, 블루, 퐁가의 3명은 하늘에 별을 본다... 그러나 레드가 아직 끝나지 않았는데도 적이 습격해와 레드의 방어력이 저하하는 불상사가(그 전투에서만 저하된다).. 승리를 하면 레드는 멋을 부리면서 대사를 말하지만..

사원의 침실에서 자게 되면 밤에 이벤트가 일어나 레인이 '프치 화이어'를 쓸 수 있게 된다. 앞으로 레벨을 올리면 화이어 계열의 마법을 배울 것이다. 아침이 되자 사원을 뒤로 다시 마을로 돌아가려는 일행 그러나 산을 내려갈 때도 적들은 나타나므로 주의하자. 도중에 미오가 나타나 오파츠의 하나 '흑의 마구'를 준다. 또 전에 당했던 고블린 트리오도 한명을 더 데리고 와 도전을 해온다. 그런데 어찌된 일인지 입구는 막혀 있다. 폭포로 가보니 수행자가 쓰러져 있고 폭포에 입구가 생겨 있는 것이 아닌가!? 폭포의 입구를 통해 계속 가다보면 처음에 '강철의 새'를 폭파시키려고 했던 '헬'이 나타난다. 헬은 일행이 어둠의 왕의 계획의 방해자라며 살려둘 수 없다고 싸움을 걸어온다. 헬과 함께 나타나는 드릴 좀비는 쓰러뜨리지 않아도 헬만 쓰러뜨리면 없어진다. 헬은 도망가며 자동으로 모험방으로 이동한다.

＊ 레인이 프치화이어를 얻은 후 전투에서 동료의 HP가 빨간색이 되면(위험해지면) 프치힐링을 배운다.

＊ 레인이 프치화이어를 얻은 후 여관에서 자면 프치큐어를 얻게 된다.

고간바의 수정

고간바의 수정이 있으면 배를 탈 수 있다고 하는데 동굴의 암호를 몰라서 어떻게 할 수가 없다고 한다. 암호라면 수첩에 있을지도..

수첩을 사용해 문을 열자

구멍에 빠지면 미노타울스와의 격전이!

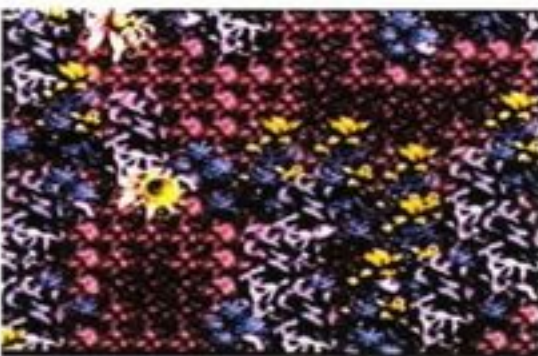
어둠의 왕의 부하 헬의 습격으로 사태의 심각성을 느끼기 시작한 일행. 브라운이 남긴 모험의 수첩을 통해 브라운을 뒤따라 테므리아 대륙으로 가기로 한다. 만약 선택에서 '가지 않겠다(いいえ)'라고 택했을 경우엔 레인이 루리의 마을로 가버린다.

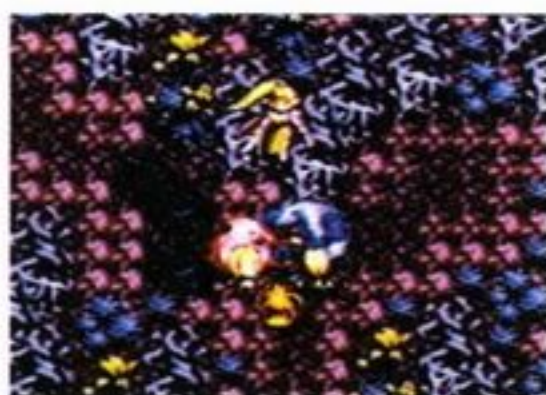
그리고 실버의 무덤에 변화가 생긴 것도 알 수 있다. 아무튼 우선은 골고비나의 항구 마을에 가자. 마을에 도착하면 파도가 험해 배를 사용할 수 없다고 한다. 그래서 일행은 자연의 힘을 조절할 수 있는 '고간바의 수정'이라는 오파츠를 찾기로 한다.

오파츠가 있는 곳은 마을의 바로 북동쪽에 있는 헬만(ヘルマン)의 숲을 통과한 후에 있는 헬만의 구멍에 있다. 우선 동굴 내에서는 문이 잠겨 있는데 문 앞에서 '모험의 수첩'을 사용하면 암호를 알아내서 문의 열쇠가 열린다. 예로서 암호는 "좋아해! 좋아해! 러브러브러브리 엔젤리나".. 문을 열고 들어가 계속 가다보면 세이브의 석상이 있다. 그 뒤에는 구멍이 있는데 이곳으로 떨어지면 미노타울스와 싸우게 된다.

적을 전멸시키면 마지막 문을 열기 위해 수수께끼가 시작된다. 문에는 "나는 고간바, 다리를 만져라, 눈에 들어가라, 손을 만지면 어깨를 주물러라" 라고 쓰여 있다. 동굴의 형태를 자세히 보면 금방 수수께끼는 풀릴 것이다. 4가지 조건을 해결하면(그 부분을 조사한다) 문을 조사하자. 수수께끼를 풀었다면 문이 열려 고간바의 수정을 얻어서 다시 마을로 돌아가자. 예로서 손과 발은 조사했을 때 정답일 경우 소리가 난다.

훌륭한 개구리

모라 할머니를 만나자

살아 있는 숲

이 녀석을 쓰러뜨리면 개구리가!

또다시 헬과 혈전을!

마을에 돌아가면 일행은 배가 모두 파괴되어 파도를 멈추게 해도 바다를 건널 수 없다는 것을 알게 된다. 그런데 마을의 동쪽, 여관의 앞으로 가면 못보던 다리가 하나 생겨 있다. 그것을 건너면 말을 하는 고래를 만나게 된다. 그후에는 여관에서 휴식하자. 그러면 밤중에 이상한 소리가 나 레드와 레인이 잠에서 깬다. 퐁가가 사다리를 내려주므로 지붕으로 올라가자.

다음 날 다시 고래를 만나면 레드가 대륙까지 태워 달라고 부탁을 한다. 하지만 고래는 부상을 입어서 갈 수 없다는 것이다. 어쩔 수 없이 돌아가면 말하는 거북이를 만나게 될 것이다. 만약 거북이가 나타나지 않았다면 아무 건물이나 들어갔다 나와 다시 고래가 있는 곳으로 가보자. 거북이는 고래도 사실은 다시 바다로 돌아가고 싶어 한다고 말한다. 그후 마을 사람들에게 정보를 얻다보면 여관의 1층에 하이포션을 만들 수 있다는 약장수에 대해서 알게 된다.

여관의 1층에 가서 약장수를 만나면 그는 하이포션으로 고래를 치료할 수 있다고 한다. 하이포션은 '훌륭한 개구리'를 갔다주면 만들어 준다.

다음 목표는 정해졌다. '고양이의 숲(猫森)'에 살고 있다는 훌륭한 개구리를 찾으러 가자. 고양이의 숲은 타니아 마을 서쪽에 있다. 하지만 그전에 세비아의 마을에 있는 모라 할머니를 만나서 고양이의 숲에 있는 식인 식물로부터 보호하는 약을 받아야만 한다.

숲에서는 식인 식물을 이용해 이동하게 된다. 곳곳에 있는 꽃을 조사하면 여러가지 아이템이 나온다. 숲의 중간까지 가면 고양이 할매의 성에 들어가게 된다. 여기에 있는

항아리에도 아이템이나 적이 숨겨져 있다. 이 성의 주인인 고양이 할매를 쓰러뜨리면 개구리가 있는 곳의 통로를 열어준다. 그곳을 통과해 수상한 꽃을 조사하러 가면 보스가 등장한다.

식물형의 보스는 독, 혼란, 수면에 약하고 약점은 물리계 외의 3가지이다. 그러므로 마법 무기나 마법공격으로 공격하자. 수면의 효과가 있는 아이템을 활용하면 아주 쉽게 이길 수 있다. 보스를 쓰러뜨리면 뒤에 있는 꽃을 조사해 훌륭한 개구리를 얻어서 남동쪽의 식물을 통해 돌아가자.

숲의 출구까지 오면 또 다시 헬이 나타나 이번엔 이상한 2형제와 함께 도전해 온다. 이들은 서로 약점이 다르다. 헬과 함께 망상공격에 약하다는 약점도 있으므로 망상공격을 활용하자.

쓰러뜨리게 되면 헬은 또다시 달아나지만 어둠의 왕의 신뢰를 잃어 그의 손에 죽게 된다..

* 개구리 카지노

경주는 타이밍 연타로 플레이. 다른 개구리를 밟아서 대점프

제한 회수 내에 파리를 모두 잡는 게임

시간이 다 될 때까지 양 옆으로 점프해 돌을 피한다

비밀의 카지노로..

마을에 있는 개구리 카지노에는 3가지 미니 게임이 있다. 참가하려면 개구리가 있어야 하므로 주의. 예로서 마을에는 개구리를 5마리씩 파는 아저씨가 있다. 또 카지노 내의 개구리 석상을 조사하면 암호가 나와 'ケロケロ'라고 입력하면 숨겨진 카지노에 갈 수 있다. 그곳의 게임 내용은 3가지 게임를 연속으로 클리어하면 GIV를 얻을 수 있다는 것임.

코로보클의 섬

약장수는 훌륭한 개구리를 갔다 주면 하이포션을 만들어 준다

밤에 고래의 울음 소리가 들려..

난쟁이의 섬

동굴에 떨어지다

개구리를 얻은 후 약장수를 만나 하이포션과 교환하자. 그 후 고래에게 가면 고래는 치료를 거부한다. 어쩔 수 없이 여관에서 하루밤 쉬자. 그러면 밤에 고래의 울음소리가 들려와 레드가 나가본다. 그리고 고래는 강한 설득에 결국 치료를 받아들여 일행을 태우고 대륙으로 향하게 된다. 그러나 바다를 건너는 중 강한 파도가 일어나 수차례로 적들과 싸우게 된다. 치진 고래는 어떤 섬에서 휴식을 하겠다고 그 섬에 일행은 내려준다. 거기에는 전에 이라트 숲에서 본 것과 같은 봉인된 요정의 수정이 있었다. 요정은 가디언이라는 자에게 도움을 청하지만 지금의 시점에서 어떻게 할 수가 없었다.

계속 섬을 조사하면 난쟁이를 발견하게 된다. 레인의 지시에 따라 잠시 가만히 있으면 코로보클이라고 하는 난쟁이가 나타나 섬에 나타나는 괴물을 쓰러뜨려 달라고 부탁을 한다. 그 괴물은 거대한 쥐들이며 초반에 나오던 약한 것들이다. 난쟁이의 입장에서는 무서운 괴물이지만.. 아무튼 쥐를 쓰러뜨리면 난쟁이들의 춤을 보게 되고 레인이 '프치액트'를 배우게 된다. 이후 레벨을 올리면 액트계를 배우게 되며 ACT를 올려주는 이 마법은 보스전에서 아주 도움이 된다. 또한 난쟁이들은 오파츠의 하나인 '황금의 나선상'이 있다는 동굴의 위치를 알려준다.

난쟁이를 따라가 난쟁이가 멈춘 곳에 있는 풀에 들어가면 동굴로 떨어질 수(?) 있다. 일행은 각각 떨어져 레드와 블루는 레인과 퐁가를 찾게 된다. 다시 합류하면 계속 구석을 향해 수수께끼의 방까지 가자. 이번 수수께끼는 구멍 떨어지기다. 우선 4개의 구멍 중에 하나를 택해서 떨어진 후 2번째는 소리가 나지 않는 구멍, 3번째는 숨겨진 구멍, 4번째는 아직 떨어진 적이 없는 구멍에 각각 떨어진다. 성공하면 황금의 나선상이 있는 곳에 도착한다. 미노타울스를 쓰러뜨리고 나선상을 얻자. 나선상을 사용하면 던전에서 탈출할 수 있다.

하수구의 탐험

헬의 망령이!!

여기서 꽃(?)을 조사하면 하수구의 입구가 생긴다

훌륭한 개구리 발견!

섬을 뒤로 또다시 대륙으로 향하는 일행은 거대한 오징어 괴물과 여러차례로 싸운다. 그후 고간바의 수정을 이용해 파도를 멈추게 하지만 마지막으로 아주 거대한 파도가 치면서 그곳에 어둠의 왕에게 죽음을 당한 헬의 망령이 나타난다. 망령은 여러개의 영혼이 담긴 옥주로 공격해오며 그것을 모두 파괴하면 퇴치할 수 있다. 망령은 번개 공격에 약하므로 퐁가의 선더로 한번에 공격하자. 옥주는 이동하지 않는다.

헬을 쓰러뜨리면 드디어 대륙에 도착한다. 헬과의 전투에서 고래가 부상을 당해 아클라스(アクラス)의 마을에 들어가면 바로 하이포션을 구하자. 우선 하수구로 들어가 레버를 내리면서 조사한다. 개구리가 보이면 그쪽으로 가보자. 그러면 전투에 들어가게 된다. 여기서의 목적은 북서쪽에 떨어져 있는 훌륭한 개구리를 얻는 것이 목적이므로 적을 쓰러뜨리지 않아도 된다. 개구리를 얻으면 동쪽의 벽을 파괴하여 하수구에서 나오자. 다음은 여관의 가장 위층에 있는 약장수에게

개구리를 주고 하이포션 2개를 받는다. 하나는 고래에게 갔다주자. 만약 그렇지 않으면 고래가 죽어버리는 불상사(진행에 문제는 없지만..)가 생긴다. 또 하수구부터 전투는 '그리드 레벨 2'가 되므로 주의하자. 마을의 남서쪽 있는 사람은 '리얼 링'을 고가로 사주지만 리얼 링은 나중에 얻게 되므로 그냥 알아두자. 여기서부터 평민들 중에도 일정한 아이템을 고가로 사주는 사람이 각 마을에 있으므로 그럴싸한 사람이 있으면 체크해 두자.

헬로 박사와의 만남

세계 최후의 미친광이 과학자?

헬로의 집에는 이상한 기계가..?

아클라스의 마을에서 나와 북쪽의 '바벨탑(バベル)'으로 가자. 여기에는 자칭 '세계 최후의 매드사이언티스트'라고 하는 헬로 박사가 살고 있다. 처음에 문지기 로봇이 하이포션을 달라고 하므로 주자. 뒤에 있는 2마리의 문지기도 뭔가를 달라고 하지만 그들은 무시하고 쓰러뜨린다. 올라가는 도중 이상한 녀석이 등장. 블루가 '거북이 무사'라고 이름을 붙여버린다. 이 녀석은 나중에 다시 나오지만.. 아무튼 옥상으로 가면 강철의 새가 있으며 헬로 박사가 나타난다. 일행은 박사에게 브라운의 행방을 물어보지만 그 와중에 지하의 실험실에서 사건이 발생한다. 그곳에 가보면 '프랑켄 베어'가 폭주하고 있다. 그것을 쓰러뜨리면 이번엔 '프랑켄 마우스'가 폭주한다. 모두 헬로의 실패작.. 모두 쓰러뜨리면 헬로는 연구의 실패로 인해 기력을 잃어 버린다. 헬로의 친구(?)인 카케스(새)는 아클라스의 마을에 있는 헬로의 집의 열쇠를 주므로 헬로의 집으로 가보자. 헬로의 집에는 이상한 기계가 있는데 그것을 조사하면 갑자기 폭발해 버린다. 그리고 그곳에 생긴 구멍을 통해 지하 통로를 간다!

* 숲의 이벤트

아클라스의 마을과 바벨탑의 사이에 있는 몇개의 숲에는 각각 다른 이벤트가 준비되어 있다. 다하라(ダハラ)의 숲에는 강한 몬스터를 쓰러뜨리고 많은 돈을 얻는 이벤트가 있다. 그러나 숲의 입구에 있던 남자가 몬스터가 돈을 많이 가지고 있다는 것을 알려준 것이 자신이라며 얻은 돈의 반을 가지고 달아난다(입구에 있는 남자는 그냥 지나가려 해도 말을 자기가 걸어온다...). 또 노이에(ノイエ)의 숲에는 양을 잃은 꼬마가 있어 그를 데리고 양의 무리와 따로 떨어진 양을 찾아주면 아이템을 주는 이벤트가 있다. 그런데 전투의 그리드 레벨이 3이상이므로 약간 어려운 이벤트다.

피라미드의 오파츠

피라미드내에는 이상한 힘이..

돌려라!!

코카토리스의 부활!

지하 통로를 통과하면 피라미드로 나오게 된다. 처음의 피라미드는 소형으로 그곳을 통과해야만 큰 피라미드가 있는 쪽으로 갈 수 있다. 또 작은 피라미드에는 수행자가 있어 그가 부른 쥐를 쓰러뜨리지 않고 수행자를 쓰러뜨리면 블루가 새로운 특기를 배운다. 피라미드의 근처에는 교회 목사나 여관, 상점이 있으므로 준비를 하고 들어가자. 큰 피라미드의 앞에는 아줌마로 변장한 수행자가 있어 그가 불러낸 적을 쓰러뜨리면 블루가 또 새로운 특기를 배운다.

큰 피라미드 내에서는 마지막 방에서 수수께끼를 풀어야한다. 우선 벽의 문자를 읽으면 돌라고 한다. 그럼 가운데 원형 부분에서 소리가 날 때까지 돈다. 다시 문자를 보면 이번에는 반대로 돌라고 되어 있어 그대로 실행한다. 소리가 나면 다시 문자를 보면 더 돌라고 나오므로 처음에 돌았던 방향으로 많이 돈다. 소리가 난 후에 문자를 보면 오파츠인 '피라미드 아이'가 나타난다. 그것을 얻고 다시 문자로 보면 이번엔 그 벽을 통과할 수 있다. 그러면 새로운 어둠의 왕의 추격자인 '드라큘 라라큐'가 등장. 피라미드의 괴물인 코카토리스를 부활시켜버린다. 코카토리스를 쓰러뜨리면 이번엔 라라큐가 집적 도전해오므로 속공으로 쓰러뜨리자. 라라큐를 쓰러뜨리면 피라미드가 무너지기 시작하므로 '황금의 나선상'으로 탈출한다.

아로슈성의 왕

웬 J 레드?

파라를 구하자

왕의 대접을 받게 되지만..

피라미드를 탈출해 돌아가려고 하면 헬로박사가 나타나 두더지 머신이라는 기계로 바래다 준다고 한다. 그러나 두더지 머신은 결국 고장나고 만다. 그러서 일행은 남쪽의 '아라(アラ)의 숲'을 통해 돌아가기로 한다. 그런데 숲의 출구에서 기다리고 있던 것은 'J 레드'라는 인물이였다. 이 사람은 거북이 무사의 아버지를 살해하여 다크 크라운의 봉인을 해방시켜버린 대악인! 이름이 레드와 같다는 이유로 거북이 무사에게 착각을 당했던 것이 였다. J 레드와의 전투에서는 J 레드를 집중으로 쓰러뜨리자. 아라의 숲을 나오면 이번엔 '위(ウイ)의 숲'으로 가자. 그 전에 '라비(ラヴィ)의 마을'에서 정리를 하자.

위의 숲에서는 봉인된 요정이 있어 요정이 '과거의 대전'의 기억을 보여준다. 처음에 숲에 들어오면 파라라는 인물이 악한(?)에게 습격을 당하고 있다. 악한 중의 한명만 쓰러뜨리면 모두 도망가므로 한명을 집중 공격하자. 그러면 파라의 학교에서 여관 대신에 잠을 잘 수 있다. 하루밤을 지내고 나서 숲쪽으로 가면 왕과 병사들이 나타난다. 파라는 원래 왕궁의 카스트라트라는 성악가였으며 왕궁에서 도망쳐 나왔던 것이다. 그러나 병사가 악령을 봉인하고 있던 비석을 파괴하는 바람에 악령들이 부활해 왕을 습격한다. 그 때 파라와 아이들이 노래를 불러 악령의 움직임이 느려진다. 이 뜸에 악령을 퇴치하자.

악령을 쓰러뜨린 후 왕은 파라를 해방하고 일행에게 성까지 호위를 부탁한다. 전투에서 왕이 공격을 받게 되면 폭탄을 폭발시켜 게임오버가 되므로 주의하자. 아로슈(アロシュ)의 성까지 가면 호위는 끝난다. 그리고 왕은 호위를 해준

일행에게 대접을 하겠다며 3층의 연회실로 오라고 한다. 그런데 연회실로 갔더니 왕비가 나타나 블루를 납치(?)해 간다. 레드는 왕에게 사연을 물어보니 예전에 왕자가 괴물에게 살해 당해 왕비는 그것을 믿지 못하고 블루와 왕자를 착각하고 있다고 한다. 아무튼 얼마간은 왕비에게 블루를 맡기로 하는 일행.. 그런데 갑자기 큰 지진이 일어나더니 병사가 급하게 달려왔다. 병사는 왕에게 성 뒤의 정원에 이상한 것이 떨어 졌다고 한다. 일행은 1층의 서쪽문을 통해 그곳으로 가기로 하지만..

브라운과의 재회

이번엔 거북이 무사가

적의 함정에 걸렸다!

브라운은 중상을 입고 있었다

뒤의 정원에 떨어진 것은 요정을 봉인한 수정이였다. 그리고 그 뒤에는 무엇인가 알 수 없는 힘에 의해 들어갈 수 없는 스톤 서클이 있었다. 요정의 기억으로 일행은 어둠의 왕의 모습을 처음으로 보게 된다. 다시 성으로 돌아가서 왕을 만나면 블루를 몰래 데리고 가라고 한다. 그래서 2층에 있는 블루를 몰래 데리고 가는 일행. 그러나 성을 나가기 전에 왕비에게 들키고 만다. 뒤에서 나타난 왕은 왕비를 설득하지만 그럴 필요는 없었다. 왕비는 모든 것을 인정하고 일행을 보내준다. 아로슈 성을 뒤로하는 일행... 그러나 돌아가는 길에서 아로슈국의 적국인 토토국의 병사가 나타난다. 병사는 쓰러뜨려도 계속 나와 궁지에 몰린 일행. 그때 헬로 박사가 나타나 일행을 구출한다.

이번엔 두더지 머신이 확실이 작동되어 바벨탑으로 돌아가게 된다. 그곳에서 브라운이 서쪽의 '레클(レクル)의 마을'에서 상처를 입고 침대에 누워있는 것을 확인하고 다음은 레클의 마을로 향하게 된다.

서쪽으로 갈 때 처음으로 통과해야 할 '무방(ムバン)의 숲'에는 거북이 무사가 나타난다. 거북이 무사를 쓰러뜨리면 역시 도망가 버린다. 숲을 빠져나와 '함(ハーム)의 마을'과 '우노이(ウノイ)의 마을'로 가자. 그런데 우노이의 마을은 보통의 마을이지만 함의 마을에는 상점에 괴물이 숨어 있다. 이들을 전투에서 쓰러뜨리면 수 많은 아이템을 얻을 수 있으므로 꼭 싸워서 무기, 방어구 등등의 수많은 아이템을 얻자.다음은 마을의 북동쪽에 있는 집으로 들어가자.

마을 사람들에 의하면 괴물들의 습격을 당하고 있다지만 집에 들어가면 그것은 거짓이고 일행은 함정에 걸려버린다. 여기서 구해주는 것은 바로 마인 미오! 마을 사람으로 변장한 괴물들이 그 정체를 나타내 그들과 싸우게 된다. 괴물을 쓰러뜨리면 미오의 도움(?)으로 레인이 '프치 아브삼'을 배우게 된다.

미오의 도움을 받은 후 마을에서 나갔다가 다시 들어오면 마을사람이 돌아와 있어 상점에서 강력한 아이템을 구입할 수 있다. 자 이제 '자자(ザザ)의 숲'을 통과해 레클의 마을로 가자. 마을의 여관에 가면 브라운과 재회를 하게 된다...

지하도시의 오파츠

일행을 인정한 지하도시의 수호자

브라운은 중상으로 움직일 수 없었다. 브라운에 의하면 '샤트렌의 지도'라는 오파츠가 지하도시(地下都市)에 있다고 한다. 여관의 아줌마가 브라운에게서 부탁받은 지하도시의 열쇠인 '석판'을 준다. 마을에서 준비를 단단히 한 후 지하도시로 가자.

지하도시에서는 복잡한 미로는 없고 오직 연속적인 전투만 반복된다. 그러므로 전투가 끝날 때마다 돌아가서 세이브 포인트를 이용해 차근차근 보스가 있는 곳까지 가자. 보스인 거인을 조종하는 자는 집중공격으로 쓰러뜨리자. 그는 아틀란티스의 인간이였으며 레드에게 '대관통의 검'을 전수하고 사라진다. 그리고 그뒤에 있는 샤트렌의 지도를 얻어 마을로 돌아가보면 브라운은 이미 다음 목표로 향해 떠나버린 상태였다. 어쩔 수 없이 바벨 탑으로 돌아가면 여때까지 막혀있던 '스코(スコ)의 숲'을 통과할 수 있게 되었다는 사실을 알게 된다. 그리하여 동쪽의 스코의 숲을 통과해 스톤 서클로 가자!

아틀란티스

드디어 아틀란티스로! 그런데 어둠의 왕이!?

날개를 가진 처녀의 등장

숨겨진 통로가..

아로슈성에는 왕의 부재인 관계로 뒤문을 사용할 수 없게 되어 있다. 그래서 스톤 서클로 가려면 라비의 마을의 북쪽 뒤 출구를 이용해서 가면 된다. 스톤 서클에서는 샤트렌의 지도의 힘으로 서클의 중안에 갈 수 있게 된다. 그런데 그곳에서 나타난 인물은 어둠의 왕 바로 본인! 간발의 차로 어둠의 왕의 공격을 회피하여 아틀란티스로 워프하게 된다.

아틀란티스의 건물의 구석에 가면 꿈에서 본 날개를 가진 처녀를 만나게 된다. 그녀는 일행에게 '베른트의 날개'를 준다. 그외에 건물 내에는 몇개의 아이템과 말 남자(?)가 불러들인 적을 쓰러뜨림으로서 얻을 수 있는 '불타는 검'을 얻는 이벤트, 그리고 아틀란티스 출신의 사람이 왜 동물과 동화되었는지 알게 된다.

그 이유는 과거의 대전 때 마물군과의 싸움에서 자연의 힘을 너무 많이 사용한 나머지 세계에 결함이 생겨 그것에 빨려 들어간 사람들은 동물과 합쳐져 사람은 동물의 모습이 되면서 불사신이 되고 그중에는 미래의 인간의 모습으로 변한 자도 있었다. 그리고 동물은 사람의 지능을 가지게 되면서 전에 만난 고래와 거북이 처럼 되었던 것이 였다.. 모두 사실을 알게된 일행. 세계를 구한다는 새로운 결심을 하고 다시 돌아가자. 워프했던 자리에 가면 다시로 스톤 서클로 나오게 된다. 다행이 어둠의 왕의 모습은 없었다. 대신에 브라운이 나타나 함께 바벨의 탑으로 가게 된다.

세계수로..

브라운의 생사는!?

프레스벨크를 쓰러뜨려라!

트레저 헌터 G

각 오파츠를 사용하자

펜릴과의 대결!

드디어 베른트의 날개도 얻어 강철의 새를 움직일 수 있게 되었지만 헬로박사에 위하면 앞으로 체크에 2, 3일이 걸린다고 한다. 그러나 그때 밑에서 어둠의 왕의 부대가 습격해온다. 우선 아래층으로 내려가보면 불이 있어 더이상 갈 수 없는 곳까지 갔다가 다시 박사가 있는 곳으로 돌아가자. 도중에 적들이 무수히 나타나므로 주의하자. 결국 더이상은 방법이 없다고 생각한 일행은 강철의 새를 타고 탈출하기로 한다. 박사는 말렸지만 일행은 박사보다 더욱 미쳤는지 모든 것을 운에 맡겨 강철의 새를 작동시킨다.

그러나 일행의 앞에 또다시 어둠의 왕이 나타난다. 브라운은 일행에게 마지막 오파츠인 '목소리의 돌'을 주고 어둠의 왕에게 대항하지만..강철의 새를 타고 탈출한 일행. 간발의 차로 바벨탑이 폭발되어 브라운의 생사는 알 수 없게 된다. 그리고 또다시 일행의 앞에 난관이 닥쳐온다. 강철의 새의 조종관이 빠져 버린 것이다.. 그때 목소리의 돌을 사용하면 목소리가 나와 '중력을 조종하는 오파츠'를 사용하라고 한다. 버튼을 눌러 블루의 류크사크에서 해당되는 오파츠를 사용하자. 성공하면 이번에는 어둠의 왕이 보낸 프레스벨크가 나타나 결투를 하게 된다. 그 녀석을 쓰러뜨려도 아직 문제는 남아 있었다. 닥쳐오는 폭풍과 번개... 또 다시 목소리의 돌이 말을 해 각각 혼란의 힘과 번개의 힘을 조종하는 오파츠를 사용하라고 한다. 그것이 해결되면 세계수로 가는 길에 생기는 오로라가 나와 여기서 탈출하는 오파츠를 사용하면 세계수가 있는 섬에 도착하게 된다. 섬에 도착하면 강철의 새는 파괴되어 수리하기 전까지 날 수 없게 된다. 후로 강철의 새를 조사하면 회복과 세이브, SP의 상승까지 해준다. 그리고 세계수의 앞에는 어둠의 왕의 마지막 부하인 펜릴이 기다리고 있었다. 펜릴은 쓰러뜨려도 진정한 모습으로 변해 다시 공격해온다. 약점은 불속성이므로 불타는 검의 연속의 검으로 공격하자. 펜릴을 쓰러뜨리면 세계수로의 길이 열린다..

어둠 왕의 성

어둠의 왕과 대결! 레인을 구하라!!

드디어 어둠의 왕과의 대결이다. 성내에 있는 상자에는 수 많은 무기와 아이템이 있다. 도중에 2개의 석상이 있으므로 그곳을 기점으로 도중에 나타나는 적을 차례차례로 쓰러뜨리면서 최종 결전의 준비를 하자. 최상층에는 어둠의 왕이 기다리고 있다. 어둠의 왕은 레인이 마지막 요정이라고 생각해 그녀를 봉인해버린다. 그리고 레인의 봉인에 위해 세계사(世界蛇) 요르문갈드의 부활이 시작된다.

어둠의 왕은 요르문갈드가 완전히 부활하기 전에 방해가 되는 일행에게 도전해온다. 어둠의 왕의 주변에는 회복 주문을 사용하는 몬스터가 있으므로 먼저 쓰러뜨리자. 어둠의 왕의 약점은 물리공격이므로 퐁가는 다른 몬스터와 함께 그란 메테오로 공격한다. 레인이 전투에서 빠지기 때문에 회복 아이템, 특히 회복의 구슬은 필수적으로 준비해두자. 레드는 대검이나 장검을 장비해 연속의 검으로 공격한다. 블루는 별로 도움이 되지 않으므로 후방에서 동료에게 포션을 던지는 회복력으로 사용하자.

어둠의 왕의 최종 형태, 요정의 정체는..

어둠의 왕을 쓰러뜨리면 어둠의 왕은 여태까지 일행이 쓰러뜨린 부하의 영혼을 불러내 그들과 동화하여 최종형태로 변한다. 최종형태의 어둠의 왕은 이동을 하지 않은 거대한 적이므로 레드와 블루를 앞에다 대기시키고 퐁가를 뒤에서 엄호역으로 쓴다. 약점은 번개나 물리공격이므로 레드는 역시 같은 장비로 연속의 검을 사용하고 블루는 천하룡의 도끼로 공격한다. 그러나 역시 블루의 힘으로는 별 효과가 없기 때문에 보조 회복역으로 쓰는 것이 좋다. 또 웃는 인형을 사용해 일행을 그 주위에 대기하게 진형을 만든다. 퐁가는 그란 메테오를 사용해 공격한다.

어둠의 왕의 HP가 약 1000이하가 되면 이벤트가 발생한다. 갑자기 요르문갈드의 몸이 녹아버린다. 어둠의 왕은 그 사태를 보고 어떻게된 일인지 고민에 빠진다. 그때 퐁가의 몸이 빛나 레인이 가디언이고 진짜 요정은 퐁가였다는 것을 알게 된다.

퐁가의 진짜 힘에 위해 일행의 HP와 SP가 회복되어 이제 어둠의 왕에게 마지막 공격을 가하자!

세계사(世界蛇) 요르문갈드와의 대결

불완전한 요르문갈드는 쓰러뜨릴 수 있다

어둠의 왕을 쓰러뜨리면 퐁가는 요정의 모습으로 변해 레인을 구한다. 그리고 퐁가는 다른 요정을 구출하기 위해 먼저 가버린다. 이제 밖으로 나가면 요르문갈드와의 대결이다. 성내에 있는 석상에서 세이브를 한 후에 밖으로 나가자.

요르문갈드를 쓰러뜨린 후에는 레인, 퐁가와 이별을 하게 된다. 그리고 레드와 블루는 헬로박사와 함께 섬으로 돌아간다. 여기서 집으로 돌아가면 엔딩이 시작되지만 여유가 있다면 섬내의 마을을 돌아다녀 보자. 혹시 아직 무슨 이벤트가 있을지도…

『트레저 헌터G』의 개발 스탭진들이 추천하는 멋진 장면

산토

주식회사 스팅의 대표이사. 『트레저 헌터G』에서는 메인 프로그램을 담당

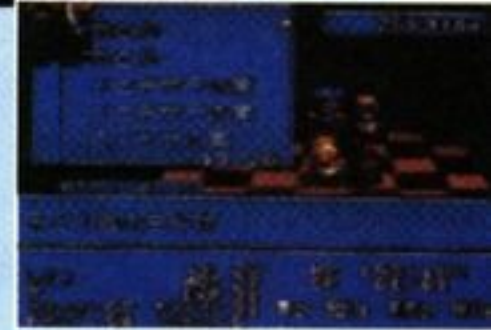
요네미츠

스팅의 개발 부장. 이번에는 전반적인 기획을 담당

이들이 가장 마음에 들어하는 장면은 거의 라스트 단계인 암왕과의 배틀에서 엔딩에 걸친 부분이다. 특히 암왕과의 배틀에서의 음악은 기존의 RPG와는 전혀 색다른, 고요한 분위기의 BGM이 흐르고있기 때문에 주목해야 할 것이다. 또 여관의 미니 이벤트에도 심혈을 기울였기 때문에 수십 종류의 패턴이 준비되어 있을 것이다.

암왕과의 배틀전에 음악에 귀를 기울여 보자. 새로운 감동을 느낄 수 있을 것이다

여관 이벤트는 소지한 물건의 종류에도 변화가 있을 것이다

©1996 SQUARE

소프트 발매 리스트

同 : 국내 동시 발매 게임
國 : 국산 개발 게임
★ : 챔프 기대작 표시

게임 발매 일정은 제작사 사정에 따라 변경될 수도 있습니다.

'96년 7월 발매 소프트

	발매일	게임명	회사명	가 격
SFC	★ 7/19	스타 오션	에닉스	8,500엔
SFC	7/19	실황 파워 프로레스링'96	코나미	7,500엔
SFC	7/26	어슐라이트 루나 스트라이크	허드슨	7,980엔
SFC	7/26	심시티Jr	이매지니어	9,800엔
SFC	7/26	에너지 브레이커	타이토	7,980엔
SFC	7/26	레나스2 -봉인의 사도	아스믹	9,980엔
SFC	7/하순	SD건담 제네레이션	반다이	3,980엔
SFC	7/예정	타워 드림	아스키	9,980엔
PS	7/5	타임걸&닌자 하야테	타이토	6,800엔
PS	7/5	토탈 NBA '96	SCEI	5,800엔
PS	7/5	디스크 월드	미디어 엔터테인먼트	5,800엔
PS	7/12	화이터즈 스워즈	SNK	5,800엔
PS	7/19	소닉 윙즈 스페셜	미디어 퀘스트	6,800엔
PS	7/19	스타디오P	아젠다	5,800엔
PS	7/19	스트라이커스 1945	아트라스	5,800엔
PS	7/19	리틀 빅 어드벤쳐	E.A. 빅터	5,800엔
PS	7/26	시공탐정DD	아스키	6,800엔
PS	7/26	레이싱 루비	미즈키	5,800엔
PS	7/26	각명관	테크모	5,800엔
PS	7/26	월드 스타디움EX	남코	5,800엔
PS	7/26	쇼크 웨이브	E.A.빅터	5,800엔
PS	7/하순	졸업-크로스 월드	하티로빈	6,800엔
PS	7/하순	버철 비룡의 권	컬쳐 브레인	5,800엔
PS	7/예정	알버트 오딧세이 외전	선소프트	6,500엔
PS	7/예정	시티 브라보	알트론	6,800엔
PS	7/예정	액추어 사커	나그자트	5,800엔
PS	7/예정	학교에서 생긴 괴담S	반프레스토	5,800엔
PS	7/예정	카오스 콘트롤	버진 인터랙티브	3,800엔
PS	7/예정	빅 헌터 베이스 볼	어클레임 저팬	5,800엔
PS	★ 7/예정	토발 No.1	스퀘어	5,800엔
PS	7/예정	북두의 권	반프레스토	5,800엔
PS	7/예정	킹 오브 스타리온	일본물산	6,800엔
SS	7/5	GAME WARE 2호	제네럴 엔터테인먼트	1,980엔
SS	★同 7/5	나이츠	세가	5,800엔
SS	7/5	나이츠 세가 멀티 콘트롤러 세트	세가	7,800엔
SS	7/5	승룡삼국연의	이매지니어	6,800엔
SS	7/12	크로크 웍스	덕간서점	5,800엔
SS	7/12	데카슬릿	세가	5,800엔
SS	★ 7/12	랑그리사3	메사이야	6,200엔
SS	7/19	퍼즐버블2X	타이토	5,800엔
SS	7/19	그레이티스트 나인 '96	세가	5,800엔
SS	7/19	새턴 봄버맨	허드슨	6,800엔
SS	7/12	두근두근 메모리얼 - 포에버 위드 유	코나미	6,800엔
SS	7/26	시공탐정DD	아스키	6,800엔
SS	7/26	사이버 돌	아이맥스	6,800엔
SS	★ 7/26	버철 화이터 키즈	세가	5,800엔
SS	7/하순	빅 허트 베이스 볼	어클레임 저팬	5,800엔
SS	7/하순	매지컬 드롭2	데이타 이스트	5,800엔
SS	7/예정	로드러시	E.A. 빅터	5,800엔
3DO	7/예정	크로크 웍스	덕간서점	5,800엔
NEO GEO	7/예정	초철 브리킹거	자올스	미 정

'96년 8월 발매 소프트

	발매일	게임명	회사명	가 격
SF	8/9	슈퍼 파워 리그	허드슨	7,980엔
PS	8/2	오버 블러드	리버힐 소프트	5,800엔
PS	8/2	노부나가의 야망 리턴즈	코에이	5,800엔
PS	8/2	애틀랜타 올림픽	코코너츠 저팬	미 정
PS	8/9	매직 존슨과 압둘 자바의 슬램잼' 96	BMG 빅터	4,800엔
PS	8/9	7개의 비관	코에이	7,800엔
PS	8/23	제독의 결단2	코에이	10,800엔
PS	8/상순	전란	엔젤	5,800엔
PS	8/상순	슈퍼팡 콜렉션	캡콤	5,800엔
PS	8/예정	마크로스 디지털 미션VF-X	반다이 비주얼	6,800엔
PS	8/예정	라이즈 오브 더 로보트2	어클레임 저팬	5,800엔
PS	8/예정	CRW	어클레임 저팬	5,800엔
PS	★ 8/예정	아크 더 레드2	SCE	미 정
PS	8/예정	모탈컴배트2	어클레임 저팬	5,800엔
PS	8/예정	공포신문	유타카	5,800엔
PS	8/예정	풍운오공인전	에이콤	5,800엔
PS	8/예정	메가듀도 2096	반프레스토	5,800엔
PS	8/예정	동경섀도우	타이토	8,800엔
PS	8/예정	마법소녀 펜시 코코	파우	5,800엔
SS	8/2	애틀랜타 올림픽	소프트 비전 인터내셔날	미 정
SS	8/7	데스크림존	에콜	5,800엔
SS	8/9	동급생if	NEC인터채널	7,800엔
SS	8/9	매직 존슨과 압둘 자바의 슬램잼 '96	BMG 빅터	4,800엔
SS	8/9	월드 히어로즈 퍼펙트	ADK	5,800엔
SS	8/상순	슈퍼팡 콜렉션	캡콤	5,800엔
SS	8/예정	디스트럭션 더비	소프트 뱅크	미 정
SS	8/예정	루나 실버스타 스토리	카도가와서점	6,800엔
SS	8/예정	스타 화이터-3000	이매지니어	미 정
SS	8/예정	3D레밍스	이매지니어	미 정
NEO GEO	★ 8/예정	더 킹 오브 화이터즈 '96	SNK	미 정
NEO-GEO	8/23	신황권	자올스	7,800엔
NEO-GEO	8/예정	초철 브리킹거	자올스	미 정
GB	8/예정	열투 화이터즈 스워즈	타카라	4,500엔

'96년 9월 발매 소프트

	발매일	게임명	회사명	가 격
SFC	9/13	실황 파워 프로레스링 '96	코나미	7,980엔
SFC	9/하순	미소녀 전사 세라문 세라스타즈	반다이	3,980엔
SFC	9/예정	몬스타니어	팩 인 비디오	미 정
SFC	9/예정	동급생2	반프레스토	7,980엔
SFC	9/예정	드래곤 나이트4	반프레스토	7,980엔
SFC	9/예정	매지컬 드롭2	데이타이스트	미 정

기종	발매일	게임명	회사명	가 격
PS	9/예정	히로인 드림	맵 저팬	6,800엔
PS	9/예정	리턴 투 조크	반다이 비주얼	6,800엔
PS	9/예정	천지무용! 등교무용	엑싱 엔터테인먼트	미 정
PS	9/예정	시뮬레이션즈	소프트 뱅크	5,800엔
PS	9/예정	크리스퀸크	비지트	5,800엔
PS	9/예정	윙 커맨더3	E.A. 빅터	7,800엔
PS	9/예정	브레인데드13	코코너츠 저팬	미 정
SS	9/13	폴리스 너츠	코나미	6,800엔
SS	9/예정	액추어 사커	나그자트	5,800엔
SS	9/예정	사크라 대전	세가	미 정
SS	9/예정	삼국지5	코에이	9,800엔
SS	9/예정	투신전USA	타카라	5,800엔
N64	9/중순	Cu.On.Pa	T&E 소프트	미 정
N64	9/예정	스타워즈 - 쉐도우 오브 엠파이어	루카스 아츠	미 정
N64	9/예정	웨이브 레이스 64	루카스 아츠	미 정
NEO GEO CD	9/예정	닌자 마스터즈	ADK	미 정
NEO GEO CD	★ 9/예정	더 킹 오브 화이터즈 '96	SNK	미 정

발매 미정 소프트

기종	발매일	게임명	회사명	가 격
SFC		목장이야기	팩 인 비디오	미 정
SFC		피노키오	캡콤	미 정
SFC	★	스트리트 화이터ZERO2	캡콤	미 정
SFC		마스크	동보	9,800엔
SFC		G.O.D	이매지니어	미 정
SFC		아루남의 송곳니	라이트 스탭	11,800엔
SFC		포카 혼타스	캡콤	미 정
PS	★	화이널 환타지7	스퀘어	5,800엔
PS		화이널 리스트	가가 커뮤니케이션즈	5,800엔
PS		탑건	미디어퀘스트	5,800엔
PS	★	제로 디바이드2	줌	미 정
PS		X맨	캡콤	5,800엔
PS		아루남의 날개	라이트 스탭	미 정
PS		공각기동대	SCE	미 정
PS		노엘	파이오니아LDC	미 정
PS		란마1/2	소학관 프로덕션	6,800엔
PS		결혼	소학관 프로덕션	6,800엔
PS		스피드 킹	코나미	5,800엔
PS		건업2000	스펙트럼 홀로바이트 저팬	5,800엔
PS		벨트로거9	겐키	미 정
PS		뿌요뿌요2	컴파일	미 정
SS		EVE	이매지니어	미 정
SS		테트리스S	BBS	5,800엔
SS		FIST	이매지니어	미 정
SS		화이터즈 스워즈	SNK	미 정
SS		스트리트 화이터즈ZERO2	캡콤	5,800엔
SS		스트라이커 '96	어클레임 저팬	미 정
SS		전설의 오우거 배틀	리버힐 소프트	미 정
SS		에어즈 어드벤쳐	게임스튜디오	미 정
SS		에너미 제로	와프	6,800엔
SS		미소녀 전사 세라문 슈퍼S	엔젤	미 정
SS		3D 베이스볼	BMG빅터	미 정
SS		천외마경 제 4의 묵시록	허드슨	미 정
SS		티즈	제네럴 엔터테인먼트	미 정
SS		졸업S	NEC인터채널	6,800엔
SS		마크로스	반다이 비주얼	미 정
SS		스쿨 팡 -공아외전	데이타이스트	미 정

기종	발매일	게임명	회사명	가 격
SS		J리그 사커 '96	테크모	미 정
SS		천지를 먹다2-적벽대전	캡콤	5,800엔
SS		오버 드라이빙DX	E.A.빅터	5,800엔
SS		노바스톰	빅터 엔터테인먼트	미 정
SS		아레나	소프트 뱅크	미 정
SS		전뇌전기 버철 온	세가	미 정
SS		은하영웅전설	덕간서점	미 정
SS	★	버철 캅2	세가	미 정
SS		소닉 더 화이터즈	세가	미 정
N64		마더3	할연구소	미 정
N64		블레이드 앤드 배럴	켐코	미 정
N64		로보테크 크리스탈 드림즈	게임테크	미 정
N64		김전일 소년의 사건부	허드슨	미 정
N64		크루징 USA	레어	미 정
N64		웨인 그레츠키의 3D 하키	타임워너 인터랙티브	미 정
N64		튜록	어클레임	미 정
N64		킬러 인스팅트 2	레어	미 정
N64		탑건	스펙트럼 홀로바이트	미 정
N64		다이너마이트 사커	이매지니어	미 정
N64		초공간나이트 프로야구 킹	이매지니어	미 정
N64		멀티 레이싱	이매지니어	미 정
3DO		드래곤 로어	멀티 소프트	미 정
3DO		라이즈 오브 더 로보트	멀티 소프트	8,800엔
NEO GEO		네오 Mr.DO	비스코	미 정
NEO GEO CD		네오 Mr.DO	비스코	미 정
NEO GEO CD		네오 액션 게임	허드슨	미 정

■SFC : 슈퍼컴보이 ■MD : 슈퍼 알라딘보이 ■GB : 미니컴보이 ■SS : 새턴
■NEOGEO : 네오지오 ■PS : 플레이스테이션 ■N64 : 닌텐도64

게임챔프 전국 총판점

게임챔프를 서점에서 구입할 수 있는 정확한 날짜와 이번호 부록의 내용이나 갯수 등을 알고 싶을 때는 자신이 살고 있는 지역의 총판점으로 전화를 주십시오.

※게임챔프 과월호 및 제우미디어가 발행하는 모든 단행본 구입은 용산터미널상가 내 신진컴퓨터서적
전화: 02-714-7942

서울지역		일산 대일총판	0344-977-4428	울산 중앙	0522-73-7220
강남 영동사	554-3784	여수 남강서적	02-974-0485	진주 샘터	0591-55-3991
강동 도서	471-2044	안산 문일서적	0345-82-2572	충무 동아일보	0557-43-5785
구로 대명사	802-7199	안양 성심사	0343-65-2984	충북 지역	
도봉 샘터사	983-3900	의정부 회룡도서	0351-876-6304	제천 경북	0443-2-3816
동대문 지산	245-3686	평택 경기문고	0333-53-0524	청주 샘터서적	0431-55-0264
용산 마포 진명사	712-5824	부산 지역		충주 문화사	0441-847-2819
서초 금비	522-4765	김해 북부사	051-895-4841	충남 지역	
송파 강화사	416-5101	부산(남구)조선	051-756-2727	논산 백제도서	0461-32-3156
중구 수송사	272-0803	부산(북구)화목	051-865-0150	대전 청림사	042-632-6799
성동 성지사	457-2891	부산(서구)진흥	051-466-9386	천안 화성서적	0417-551-3073
신진컴퓨터서적	714-7942	부산 현대사	051-467-8011	강원 지역	
영등포 자성사	847-6702	경북 지역		강릉 영동서적	0371-645-3361
동작 영우사	816-1788	경주 동화서적	0561-772-4108	삼척 영동사	0397-72-4959
은평 서대문 혜전사	357-6045	구미 청운서점	0546-461-7824	속초 동아	0392-32-1555
종로 한일	737-3491	김천 꽃동산	0547-434-5897	원주 남부서적	0371-42-8424
강서 영민도서	697-7995	대구(동구)영남도서	053-423-9193	춘천 경북서점	0361-241-2015
관악구 관악사	823-5121	대구(서구)혜문도서	053-421-6958	전남 지역	
경기 지역		상주 제일	0582-535-2377	광주(서구)호남	062-227-3436
인천 영풍사	032-884-0801	안동 종로	0571-53-7575	순천 일광서점	0661-52-4414
인천 중앙도서	032-527-9350	영주 대한	0572-32-6597	여수 대양서적	0662-62-2111
부천 하나	032-663-6467	점촌 동명	0581-555-4672	전북 · 제주 지역	
성남 한성도서	0342-706-0234	포항 예지서점	0562-73-4870	이리 대통서적	0653-52-3334
수원 대교서적	0331-253-6351	경남 지역		전주 세림	0652-82-9884
광명 광명사	02-809-4594	마산 태영사	0551-44-7428	제주 광장서점	064-33-7030

아키라의 "붕격운신쌍호장" 도 문제없다!!

★ 아스키사의 특수설계로 제작된 마이크로 스위치 사용.
★ 저중심 설계로 흔들림 없이 안정된 연속기 사용.
★ 인체공학적인 Key 배열.

★ 분당 1560 발의 초고속 연사기능.
★ 전자파의 노출로 부터자유롭다.
(1.8M 의 여유로운 케이블 길이)

MIWON 미원정보기술(주)
135-270 서울시 강남구 도곡동
545-7(성원빌딩3층)TEL:3459-6541~3

Inter game
Intergame은 미원정보기술(주) 이 만드는 게임 소프트웨어의 토탈브랜드 입니다.

취급점모집
3459-6541~4

SEGASATURN
ASCII